

# CONSOLES

Hep patron!

Un "rikart" sinon rien!

**EXTREME G**  
Le jeu le plus  
speed sur N64

**PLUS!**  
LE CD  
TUROK

## HERCULE

LE MEILLEUR DE DISNEY  
SUR PLAYSTATION

**DIDDY KONG  
RACING**

La "Kart"  
secrète  
de Nintendo

**Exclusif!**  
Burning Rangers,  
par les créateurs de  
Nights et Sonic



Nintendo 64

EXTREME G



Playstation

RESIDENT EVIL 2



Nintendo 64

GOLDENEYE





# FIGHTING FORCE



**REJOIGNEZ LES 4 MEMBRES DE LA FIGHTING FORCE  
ET DÉCOUVREZ LA NOUVELLE DIMENSION DES JEUX DE COMBATS  
DANS UN UNIVERS ENTièrement 3D.**

UN JEU D'ARCADE ET DE COMBATS UNIQUE : CHAQUE MEMBRE DISPOSE DE PLUS DE 40 COUPS ET MOUVEMENTS ET PEUVENT UTILISER DE NOMBREUSES ARMES. DÉTRUISEZ TOUT CE QUI VOUS ENTOURE ET COLLECTIONNEZ ARMES ET BONUS :

POUBELLES, CANETTES, COUTEAUX, MITRAILLETES, LASERS, LANCES-ROQUETTES...

AFFRONTÉZ UNE HORDE D'ENNEMIS SANGUINAIRES ET LES 6 PUISSANTS BOSS AVANT LA CONFRONTATION FINALE AVEC L'INFAME DR ZENG. EXPLOREZ 25 NIVEAUX D'ACTION ET NETTOYEZ TOUT SUR VOTRE PASSAGE, SEUL OU À DEUX SUR LE MÊME ÉCRAN.



**EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!**



FIGHTING FORCE © et TM 1997 Core Design Limited. © & © Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.  
et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.





**POUR SAUVER LA PLANÈTE,  
ILS DESCENDENT DANS LA RUE!**

**SMASHER**

**MACE**

**ALANA**

**HAWK**





## 8 TROMBINO

Le phénomène des "boys & girls' bands", vous connaissez? Non? Alors foncez en page 8!

## 12 JAPON

Kagotani San s'est encore défoncé pour vous trouver les premières photos de Diddy Kong Racing (N64) ainsi que des tonnes de nouveautés made in Japan.

## 54 ANIMÉ+

Les sorties mangas et autres animés du mois.

## 64 NEWS

Spy, véritable paparazzo du jeu vidéo, dévoile les photos et les news les plus crues du milieu.

## 72 WORK IN PROGRESS

MDK est le nouveau jeu de David Perry, le créateur de Earthworm Jim. Première images sur Playstation. A découvrir: Pandemonium 2, de retour de l'enfer.

## 76 PREVIEWS

Hercule, Resident Evil 2, G-Police ou autres Final Fantasy VII...

## 96 TESTS

Après une superbe récolte au mois de septembre, le cru s'annonce encore une fois formidable. A apprécier et consommer sans aucune modération.

## 154 TIPS

Switch de la Huchmekskuz vous prie de bien vouloir passer au salon. Ses tips vous y attendent.

## 164 ARCADE

La rubrique est de retour pour le plaisir des parents et du club du troisième âge de Gossy-en-Josas (36).

## 166 KILLER

Independence Day... vous avez aimé? Ze aussi!

## 170 COURRIER

Bomboy, ministre du courrier et ambassadeur intergalactique des trolls, vous propose ses réformes. Votez pour lui!

## 178 P'TITES ANNONCES

Petite prise S-Vidéo cherche entrée audio pour vivre de concert.

P.132



La Nintendo 64 frappe très fort avec cette adaptation du dernier James Bond, GoldenEye.

P.20



P.96

Croc serait-il à la Playstation ce que Mario est à la Nintendo 64? Réponse dans ce numéro...

## UNE BELLE BANDE DE TESTS

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 (Playstation)	123
BULK SLASH (Saturn)	150
COOLBOARDS 2 (Playstation)	112
CROC (Playstation)	96
DRAGON BALL FINAL BOUT (Playstation)	108
DRAGON FORCE (Saturn)	118
DUKE NUKEM 3D (Saturn)	100
EXTREME G (Nintendo 64)	102
GOLDENEYE (Nintendo 64)	132
GRADIUS (Playstation)	130
KICK OFF 97 (Playstation)	147
L'ODYSSÉE D'ABE (Playstation)	114
LOST WORLD (Playstation)	128
MOTORACER (Playstation)	142
MULTIRACING CHAMPIONSHIP (Nintendo 64)	124
NAMCO MUSEUM VOL. 5 (Playstation)	144
NASCAR 98 (Playstation)	140
NUCLEAR STRIKE (Playstation)	120
OGRE BATTLE (Playstation)	148
RAPID RACER (Playstation)	136
RECIPROHEAT 5000 (Playstation)	126
ROSCO McQUEEN (Playstation)	106
SLAYERS ROYAL (Saturn)	117
TETRISPHERE (Nintendo 64)	146
VIRUS (Playstation)	138
XEVIOUS 3D/G+ (Playstation)	99

### REMERCIEMENTS

ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY. Merci aussi à Metatools pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 2 et KPT 3, ainsi qu'aux éditeurs Fractal Design et Macromedia. Tous trop cool...

COPYRIGHT COUVERTURE : © WALT DISNEY 1997



## EDITO



Le marché du jeu vidéo se porte de mieux en mieux, c'est tout cool! La Playstation fête ses 20 millions d'exemplaires vendus à travers le monde et, en France, le cap du million devrait être franchi prochainement. Tu le crois, ça? En revanche, on regrette que la Saturn n'ait pas réussi à décoller en Europe. Il est évident que cet échec relatif est dû à quelques erreurs stratégiques et non à la qualité de la machine ou de sa ludothèque! Ainsi va la vie, Sega devra faire mieux la prochaine fois. Heureusement, les jeux de fin d'année sur cette console sont de très bonne qualité, et c'est l'essentiel. La Nintendo 64 arrive (enfin!) en force, et tous les ingrédients du succès sont réunis: une machine très performante, un prix agressif, un triomphe aux États-Unis qui devrait attirer tous les grands éditeurs, et surtout les jeux de M. Miyamoto! Après Mario 64 et Mario Kart, le prochain Zelda a l'air fantastique et je ne suis pas le seul à l'attendre avec impatience. Que demander de plus? Alain Huyghues-Lacour

PS: De nombreux lecteurs se sont demandé pourquoi le nouveau DBZ ne figurait pas dans le Consoles+ du mois dernier alors qu'il était en accroche de couverture. C'est ma faute. Nous devions le recevoir à temps pour le tester. Il a été retardé et, dans la précipitation du bouclage, j'ai oublié de rectifier le tir. Désolé pour la bavure!

P.114

L'odyssée d'Abe (PS) est le premier volet d'une série de cinq épisodes. Attention chef-d'œuvre!

OverBlood 2, une suite très attendue sur Playstation.

P.12

En avant-première, Burning Rangers (Saturn), le nouveau jeu des créateurs de Sonic et de Nights.

P.142

Moto Racer va vous faire bouffer le bitume comme jamais! Bon appétit!

Resident Evil 2 comme vous ne l'avez encore jamais vu!

## DEUX POUR LE PRIX D'UNE!

• Vous voulez des TIPS? No problemo, téléphonez-nous **LE MERCREDI APRÈS-MIDI** (pigé?) de 14 heures à 18 heures au 01-41-86-16-72.

• Vous êtes bloqué depuis des lustres dans un **RPG** en japonais, ou même en anglais... Panda se chargera de vous répondre **le VENDREDI APRÈS-MIDI ET SEULEMENT CE JOUR-LÀ** (pas le jeudi!) de 14 heures à 18 heures au 01-41-86-16-46.

Soyez sympa, ne téléphonez pas en dehors des horaires indiqués. On dirait pas comme ça – c'est vrai, quand on voit la tête de Spy, on peut se poser la question! –, mais on bosse! Merci d'avance de votre compréhension...



MISERIEZ-VOUS SUR LUI  
POUR SAUVER UN PEUPLE?



CD Consoles : ★★★★★★  
PlayStation Magazine : ★★★★★★

Consoles + : 97%  
Player One : 95%

Playmag : 18/20  
Crazy Games : 9/10



ET POURTANT,  
IL EST LEUR SEUL ESPOIR



ODDWORLD  
L'ODYSSÉE  
d'ABE

CROIS EN MOI



3615 GT INTERACTIVE\*  
Ligne GT : 08 36 68 14 11\*  
Infos Astuces Cadeaux





EN EXCLUSIVITÉ MONDIALE, CONSOLES+ A CHOISI POUR VOUS LES FUTURS "GROUPES" QUI

# SPECIAL BOYS AND GIRLS

## SUCCES : MODE D'EMPLOI

**S** I VOUS SÛRFEZ SUR LES ONDES DES RADIOS MINABLES TELLES QUE **NRJ**, **SKYROCK** OU **FUN RADIO**, VOUS SAVEZ CERTAINEMENT QUE LES BANDS DE BOYS ET DE GIRLS SONT TRÈS À LA MODE. ON PREND TROIS MECS (BELLES GUEULES, RASÉS DE FRAIS ET SI POSSIBLE TATOUÉS) OU QUATRE GONZESSES (SILICONÉES, DÉCOLORÉES ET BIEN GAULÉES), ON FAIT TOURNER DEUX ACCORDS DE SYNTHÉ SUR UN RYTHME BINAIRE, ON CRÉE UNE CHORÉGRAPHIE EN 2 MINUTES (GÉNÉRALEMENT LE TEMPS QU'IL A FALLU POUR ÉCRIRE LES PAROLES DE LA CHANSON), ON PASSE LE TOUT EN PLAYBACK QUE L'ON FILME AVEC UN CAMÉSCOPE DE SALON SUR UN FOND BLANC, ET LE TOUR EST JOUÉ. VOUS AVEZ UN TUBE QUI SE VEND À DES MILLIONS D'EXEMPLAIRES. J'EN PROFITE D'AILLEURS POUR GLISSER UN PETIT DICTON: ON NE DIT PAS "GARÇONS EXCITÉS", MAIS "BOYS BAND".



2Bit3 en compagnie de leur producteur, Frans Kaiser.

Le premier groupe, **2Bit3**, nous vient de Neuilly, en région parisienne. Charles-Henri, Jules-Edouard et Switch sont amis depuis leur plus tendre enfance, quand ils usaient leur fond de culottes Lacoste (Pantashop pour Switch) sur les bancs de la maternelle Henri-IV. Plus tard, quand ils ont dû reprendre la boîte à papa (le garage Chez Marcel pour Switch), les difficultés ont commencé pour eux: terminé les parties de polo ou de bridge (grattage de Morpion pour Switch). C'est de là que leur vient leur indignation et leur rage. Esprit rebelle que l'on retrouve dans les paroles de leur chanson 220 Révolt. **Découvrons-les un peu mieux.**



**NOM:** Charles-Henri, divorcé.

**SEXE:** masculin.

**YEUX:** noirs.

**TAILLE:** 1,76 m pour 59 kilos.

**GROUPE PRÉFÉRÉ:** les Musclés (en live).

**COULEUR PRÉFÉRÉE:** le jaune canari.

**STYLE DE FILLES:** je les aime toutes.

**AUTEUR PRÉFÉRÉ:** Paul-Loup Sulitzer.

Bonjour mes amis. Ça va?

Sympa votre chemise (NDLR, il parle à notre photographe). Bon, je me présente: je m'appelle Charles-Henri. Je suis né à Neuilly et j'ai suivi des études supérieures au cours privé Saint-Sulpice. Champion d'Europe de polo à l'âge de 17 ans, marié à 19. J'ai plein d'argent sur mon compte. Je n'ai qu'un défaut: je suis sincère. Quand une fille me plaît, je lui dis. Dans le groupe, c'est moi qui choisis les boissons: de la Kro pour tout le monde.

Pas de jaloux!

**NOM:** Jules-Edouard, célibataire.

**SEXE:** masculin.

**YEUX:** marrons.

**TAILLE:** 1,80 m pour 81 kilos.

**GROUPE PRÉFÉRÉ:** Puscule.

**COULEUR PRÉFÉRÉE:** celle de l'argent.

**STYLE DE FILLES:** blondes, forte poitrine.

**AUTEUR PRÉFÉRÉ:** Kant (je déconne!).



Bonjour à toutes mes fans, je vous embrasse toutes

(NDLR: 99% du public de 2Bit3 sont des filles de moins de 16 ans). Dans le groupe, je m'occupe des maquilleuses. Il faut qu'elles soient blondes de préférence. C'est très important, car les brunes comptent pour des prunes et les prunes ça fout la coulante. Je suis très superstitieux et je ne porte que des caleçons Dim (en promo chez Monoprix du 15 au 18 novembre). Voilà, le message est passé.

**NOM:** Switch, célibataire.

**SEXE:** énorme (ha! ha! ha!).

**YEUX:** deux (ho! ho! ho!).

**TAILLE:** 1,84 m pour 69 kilos.

**GROUPE PRÉFÉRÉ:** les Game Boys.

**COULEUR PRÉFÉRÉE:** la couleur des Twix.

**STYLE DE FILLES:** Fille? Qu'est-ce c'est?

**AUTEUR PRÉFÉRÉ:** 1,30 m



C'est moi qui écris les paroles des chansons.

En fait, c'est chanmaïlle. Je m'inspire de ce qui se passe dans ma vie de tous les jours. L'autre jour, par exemple, je vais chercher un Twix au distrib, eh bien, il était tout bousillé. Alors j'me suis vènére, j'ai foutu un coup de pompe à la machine, j'suis rentré à la zom et j'ai écrit une chanson. Voilà. C'est quand j'suis vènére que j'écris le mieux.

Trop grave. T'as pas 10 balles?



DEVRAIENT FAIRE UN CARTON CHEZ LES AUTISTES ET LES MALENTENDANTS DANS LES SEMAINES À VENIR.

# BAND LES 2BIT3 ET LES FOUFS POWER

## Toutes nos excuses

Pour des raisons de contrat d'exclusivité, il nous été impossible de faire les portraits de Anne-So et de MPi. La somme d'argent nécessaire dépassait tout entendement. Désolés.

NOM: Gia.

SEXE: féminin.

YEUX: noirs.

TAILLE: 1,62 m pour 46 kilos.

GRUPE PRÉFÉRÉ: Tsing Tao Beer.

COULEUR PRÉFÉRÉE: le jaune.

STYLE DE MECS: grands, ronds et poilus.

AUTEUR PRÉFÉRÉ: Mihn Duc Tchang.

Goazimas les hommes. Je m'appelle Gia, et je suis toute nouvelle dans le groupe. Avant, le groupe ne se composait que d'une seule personne, Anne-So. Elle chantait en solo. On l'appelait Anne-Solo. Depuis que je suis arrivée, tout a changé, car nous sommes deux. A deux, on forme un vrai groupe bien soudé. Puis est arrivée MPI, on est trois donc. Maintenant, on peut crier notre haine à la société: kiiiiiii!

Les Foufs Power sont toujours accompagnés de leur boss, Panda. Les pauvres!

Après les 2Bit3, voici les Foufs Power, un groupe formé de trois ravissantes jeunes femmes. Elles sont originaires de Palavas-les-Flots, dans le Sud de la France. Une région qui connaît nombre de difficultés, notamment lors des grandes migrations des mois de juillet et d'août. Chaque été, les trois jeunes femmes se retrouvent sur les plages bondées, mais néanmoins ensoleillées, afin de donner forme à leur révolte. Leurs chansons tournent autour de quelques thèmes principaux: le sable qui colle sur la peau fraîchement enduite d'huile solaire, les coups de soleil sur les fesses et les épaules, les garçons qui, comme chaque année, sont moches, et surtout la permission de minuit. Leur dernier tube, I mean of pencil, est une synthèse de toutes les injustices en France. Une sévère critique qui fait trembler l'Elysée.

**Présentation du groupe...**

Le Panda accompagne ses protégées en toutes circonstances. Quand elles sont endormies, il sort avec son garde du corps, le célèbre Cheuboa, à la recherche de nouveaux talents dans les bars de la capitale.

Chez les 2Bit3, le naturel est de rigueur.

"Quand on est garde du corps, on n'a pas le temps de sourire, nous déclare Cheuboa. T'as raison, poursuit Switch. C'est grave chanmaille comme djob. Si tu rigoles, tu t'fais marave la teuté."





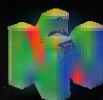




VISION À 360°

75% des jeux en 3D intégrale.

**NINTENDO<sup>®</sup>64**  
VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.







Quel chemin prendre? Sur la gauche, il semble que ça chauffe!

Une langue de feu se dirige vers vous! Evitez-la, sinon...

# Burning RG

On attendait un nouveau Sonic 3D de la part de la Sonic Team, et tout le monde a été surpris: voilà que les pères de Sonic et de Night nous pondent un jeu d'action 3D!

**A**vec Burning Rangers, la Sonic Team se lance dans le créneau des jeux en 3D libre. Depuis pas mal de temps, les trois fondateurs voulaient se diversifier, souhaitant sortir du carcan des Sonic et autres Night. Leur leader, Naka, rêve la nuit de jeux d'action, de shoots, de voitures... Alors que Sega a sorti un Sonic Jam et s'apprête à en commercialiser un nouveau sous forme de course, la décision a été prise d'explorer de nouveaux horizons. Ainsi est né Burning Rangers, un vieux projet de Naka. Le jeu est entièrement en 3D.

Remarquons qu'en la matière, la Saturn apporte progressivement – trop tard? – la preuve de ses capacités. Vous dirigez une équipe d'intervention qui doit sauver les victimes de catastrophes naturelles ou d'accidents majeurs. Votre équipe se compose de cinq solides gaillards. Outre l'aspect action 3D, l'aventure est au rendez-vous, avec un scénario bien construit agrémenté de scènes cinématiques. Le point fort du jeu réside pour le moment dans sa vitesse. Les personnages filent à toute allure dans des décors 3D, et peuvent réaliser de multiples actions – et notamment voler! Une option Auto-Jump vous propulse automatiquement dans les airs à chaque relief accidenté. Le système de navigation a été spécialement

étudié pour permettre le meilleur repérage, tant dans les niveaux que sur la carte du niveau. Autre point fort du jeu tient à l'ambiance: la gestion de la stéréo assure une qualité sonore irréprochable, et les effets spéciaux (la lueur du feu qui se reflète sur les décors...) sont très réalistes. Notez également que le jeu est entièrement compatible avec le pad analogique... Ils ont pensé à tout, les bougres! Quoi qu'en soit au premier stade de développement, Burning Rangers surprend déjà son monde. Un bon vieux Sonic 3D aurait eu tous les atouts pour rafler la mise à Noël, et lancer un titre original est méritoire. Un risque calculé?



## DES SUPER-POMPIERS

Les cinq personnages dessinés qui illustrent cette page sont les membres de l'unité Burning Rangers au grand complet! Le design des personnages a été réalisé par des grands de l'animation, à qui l'on doit, entres autres, Evangelion, Slam Dunk, Rayearth...

Par moments, la vitesse du jeu est tout simplement inouïe!



SATURN

● Sega

Fin 97





Cette explosion est tout simplement superbe.

## BURNING RANGERS



Dans Burning Rangers, il faudra venir en aide aux civils en péril!

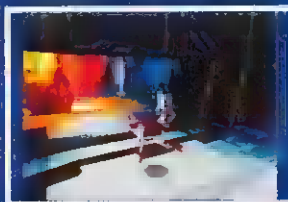
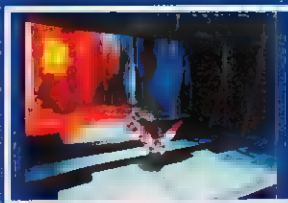
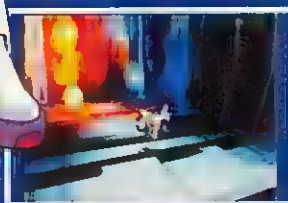
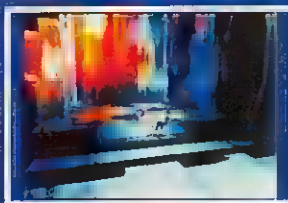
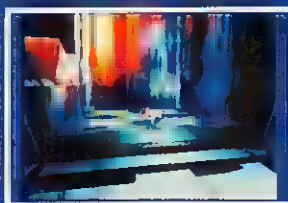


Le feu semble vivant et lancer des attaques sur vous!



Les niveaux sont assez vastes et il faudra fouiller les moindres recoins.

### DYNAMIQUES SÉQUENCES CINÉMATIQUES



Durant le jeu, il n'est pas rare de croiser ses coéquipiers.

Au fond, un ennemi énorme vous barre le passage.



Vous pouvez voler et réaliser de multiples figures dans les airs.





# Yoshi Island 64

Yoshi Island 64 est le projet de Nintendo le plus avancé après Zelda 64. Miyamoto a apparemment établi les rôles et le scénario stratégique. Il est vrai que Yoshi Island avait prouvé des tendances lors de sa sortie.

**H**abile mélange d'effets 3D dans un jeu 2D, Yoshi Island prouve que la 64 bits de Nintendo est aussi à l'aise avec les polygones que les sprites. Les autres scrollings multi-directionnels. L'ensemble des éléments du jeu a été travaillé en 3D puis converti en 2D, mais, par moments, on retrouvera des décors dans le plus pur style dessin animé, comme cela avait été le cas dans le premier épisode. Les nouveaux niveaux sont encore plus beaux et semblent bien plus longs. Nintendo annonce du reste des effets encore

jamais vus, sur lesquels le géant japonais veut encore garder le secret. Mais on sait déjà que le morphing sera de la fête, avec des étirements de sprites, des transformations. Miyamoto veut retrouver l'essence des premiers Mario: vous pouvez donc vous attendre à tourner en rond dans les niveaux pour trouver des salles secrètes remplies de bonus! Le maître a aussi promis de nous faire découvrir avec ce Yoshi Island 64 la large panoplie des effets 2D de la console. On a hâte de voir ça! Quand Mario a été créé pour introduire le genre des plates-formes 3D, Yoshi paraît devoir révolutionner le même genre mais en 2D. En fin d'année, il y a fort à parier que les joueurs japonais vont encore faire la queue.



**NINTENDO 64**

● Nintendo/Novembre



On peut avoir une vue d'ensemble du niveau pour mieux se rendre compte de sa situation.



Le fond est entièrement animé, d'un seul plan, selon Nintendo! Un vrai spectacle en perspective.





Ces étranges créatures vous aideront à franchir ce ravin sans trop de bobo. Ne loupez pas la marche pour autant!



Derrière une esthétique enfantine se cache en réalité un monstre de programmation!

Les bonus volent dans les airs et les fantômes sont menaçants. Brrrrrrr !



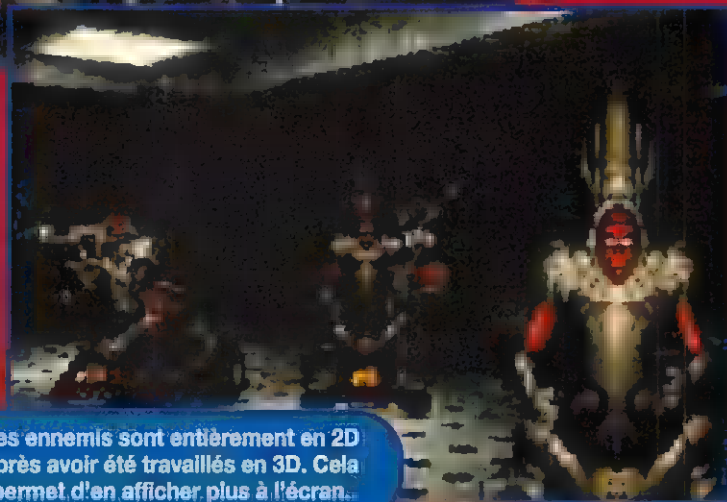
Voici un exemple de déformation d'un sprite de très grande taille.



Ces hommes tanks sont coriaces et d'une puissance redoutable.



Il se pourrait que le jeu intègre aussi des scènes en extérieur.



Les ennemis sont entièrement en 2D après avoir été travaillés en 3D. Cela permet d'en afficher plus à l'écran.

## Baroque

Présenté lors du dernier Tokyo Game Show '97 Spring, le projet a bien avancé. Votre humble serviteur, qui en avait rendu compte en son temps, est donc en mesure de vous en dire davantage.

**P**roduit de la jeune équipe de Sting, ce RPG en 3D est annoncé sur Saturn pour la fin de l'année. Dans un univers baroque (d'où le titre) qui mêle joyeusement le Portugal du XVII<sup>e</sup> siècle et la Renaissance européenne, le jeu baigne dans l'horreur des monstres à l'appui. Ce que l'on peut de prime abord prendre pour un clone de Doom (3D, dédales...) est en réalité un véritable jeu

d'aventure, avec ses quêtes et ses énigmes. Si l'ossature du jeu est composée d'une intrigue principale, vous aurez aussi la joie de remplir un tas de missions connexes, assez diversifiées, dans les lieux par lesquels vous passerez. Afin de renforcer l'intérêt, la disposition des niveaux change à chaque nouvelle partie. Ce qui veut dire qu'un ami ne fera pas du tout le même parcours que vous. De même, vous mourez, la partie suivante sera différente. Comme dans

OverBlood, il serait aussi question de pouvoir jouer avec plusieurs personnages en même temps afin de débloquent des passages inaccessibles à un héros seul. Vous vous déplacez librement dans l'espace 3D et une foule d'événements adviennent, que vous soyez présent ou non. On ne sait pas encore ce qu'il en sera de la fin du jeu: multiforme? Les différents ennemis et personnages ont été réalisés en 3D puis retravaillés en 2D pour une qualité de

rendu maximale et une meilleure fluidité d'animation. Bien entendu, la recherche des items sera votre pain quotidien si vous voulez enrichir votre personnalité, et il faudra le plus souvent établir une tactique différente suivant le type d'ennemi.



### LE BESTIAIRE

Vous trouverez une foule de créatures assez curieuses mais toujours très agressives. Pas de dialogue possible!

**SATURN**

● Sting/  
Fin d'année





Au détour des rencontres, les dialogues vous apporteront de précieuses informations.



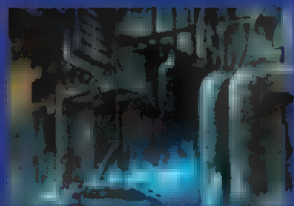
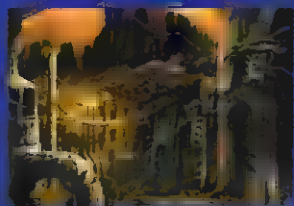
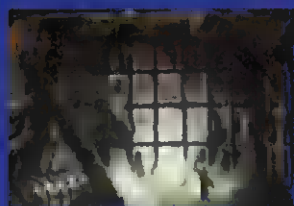
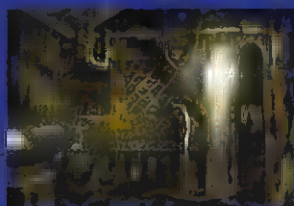
Le maître de ces lieux possède une puissance démoniaque.



L'ambiance glauque a été particulièrement bien soignée.

## SOMBRE, TRÈS SOMBRE...

Baroque propose un monde des plus noirs. A croire que les auteurs sont tombés dans "Alien" quand ils étaient petits!



La structure des niveaux change à chaque nouvelle partie.



Ce monstre nage dans les airs. Il veut vous manger la cervelle.



# Top Gear Rally

Assez discret, jusqu'à présent, sur le développement de Top Gear Rally, Kemco vient de rompre le silence en accordant un "prêt-à-porter" exclusif à votre serveur.

**A** lors que Multi Racing Championship vient de sortir, et que Sega annonce le report de Rev Limit pour mars prochain, Kemco lance un pavé dans la mare assez tranquille des jeux de course automobile 3D sur Nintendo 64 et place la barre très haut. Son Top Gear Rally pourrait bien, la lumière de

Les tracés sont assez déserts au début, mais s'étoffent par la suite. Le rythme devient, lui aussi, de plus en plus rapide. Graphiquement, Top Gear Rally commence correctement pour devenir progressivement superbe. Certes, les bas-côtés de certains circuits sont assez pauvres, mais ils retranscrivent fidèlement les contrées choisies (collines de Grèce, Amazonie...). Le jeu intègre tout un tas de modes désormais habituels, dont le mode Entraînement, qui vous permet de courir sur tous les circuits en choisissant les conditions climatiques de votre goût (soleil, nuit, neige, brouillard, pluie).

Le game-play est certainement le point fort de ce jeu, à l'égal celui de Sega Rally — la facilité de pilotage en plus grâce au joystick analogique. Un temps d'adaptation sera nécessaire, mais la performance est à saluer. Les bruitages sont très réussis, et vous vous croirez facilement. On peut configurer entièrement sa voiture,

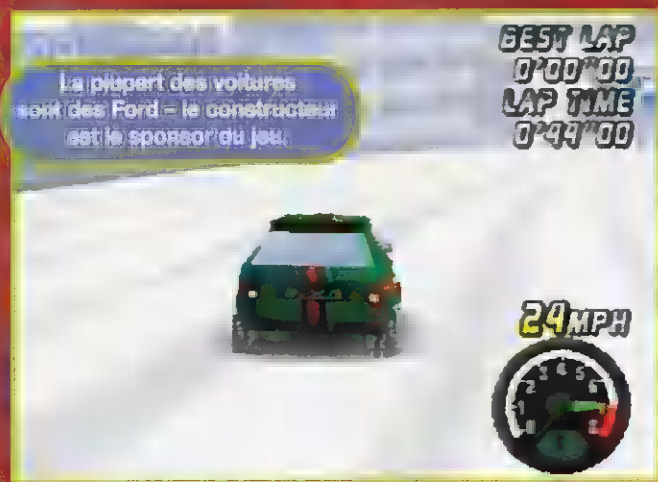


La nuit, la ville brille de toutes ses lumières!

ce qui aura son importance en raison des tracés très "techniques" et du relief traître de la route. Les tonneaux, les gamelles et les crashes vont pleuvoir! Vous êtes prévenu! Bien entendu, plus votre voiture encaissera des chocs,

et plus votre châssis se détériorera. Tout naturellement, votre tenue de route s'en ressentira! Comme d'habitude, la N64 gère une foule de paramètres physiques: pluie, brouillard, lumière, poussière, aquaplaning...

ce prêt-à-porter, déguster les possesseurs de 32 bits! Le principe est classique. Vous devez terminer la saison de rallye, au début composée de deux circuits, en remportant assez de points pour disputer la suivante. Comme en F1, à la fin de la saison, vous obtenez un certain nombre de points. La tâche accomplie, la nouvelle saison commence avec un circuit supplémentaire et deux nouvelles voitures. Le principe rappelle un peu Rage Racer.



La plupart des voitures sont des Ford — le constructeur est le sponsor du jeu.



Le circuit de la jungle est proche de Sega Rally Championship.

L'ennemi cherche le contact pour vous balancer sur le côté!





LAP 1/3

TOTAL TIME  
2'49"59  
LAP TIME  
2'49"59

A grande vitesse, vous connaîtrez de grosses frayeurs!

20<sup>TH</sup>



Personnalisez votre voiture pour épater vos amis!

Le rétroviseur permet de voir les menaces arriver de loin.

20<sup>TH</sup>

PAINT SHOP

CONSOL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	-	DEL	TEST
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	-	DEL	TEST
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	-	DEL	TEST

Le rendu est fantastique... Les ennemis sont parfois lents et passifs, mais d'autres sont du type retors! Ils balayent la largeur de la route pour vous empêcher de passer ou vous ferment carrément la porte! Et

il n'est pas rare de se retrouver à trois ou quatre de front! Vous pourrez, bien sûr, jouer à deux. Le jeu est alors plus lent, et il vaut mieux sélectionner la vue extérieure pour gagner en vitesse. Le rétroviseur,

disponible en actionnant le bouton Gauche (mode 1P), n'apparaît alors plus, dommage... En mode 1 joueur, vous disposez de trois vues: extérieure, intérieure avec rétro, intérieure classique. À noter que la marche arrière est de la partie, et elle vous tirera d'affaire dans les situations délicates. Enfin, on peut personnaliser sa voiture en la repeignant à ses couleurs. Cette fois, la Nintendo tient la course automobile qui lui faisait tant défaut. Avec un game-play excellent couplé à des graphismes superbes, Top Gear Rally en fera pleurer plus d'un...

BEST LAP  
0'00"00  
LAP TIME  
2'17"49

101 MPH



Il faudra faire attention aux lampes sur le côté qui sont autant d'obstacles!

SEASON WINNER!

SEASON WINNER!

SEASON WINNER!

SEASON WINNER!

SEASON WINNER!

SEASON WINNER!

SEASON WINNER!



# OverBlood 2

**Le premier volet d'OverBlood avait remporté un certain succès, Riverhillsoft revient donc naturellement à la charge avec un deuxième épisode plus abouti!**

**D**éssu du projet "Doctor Houser" (3DO), OverBlood 2 voit le jour sur Playstation. Ce nouvel épisode se veut bien plus abouti que son prédécesseur: un mode huit fois plus vaste, des personnages totalement originaux et une réalisation mieux finie. Un pilote de course automobile, Akano Brown, ne rêve que de devenir champion de la mégaloполиs de East Edge. À peine débarqué à l'aéroport

encore si le jeu conservera le système permettant de gérer plusieurs personnages en même temps. En revanche, Riverhillsoft met l'accent sur un nouveau concept: le "WAS" ("World Active Supervisor system"). Ce procédé devrait littéralement plonger le joueur dans l'ambiance grâce à des graphismes détaillés et fins mais aussi des sons stéréo très étudiés. L'espace serait toujours en 3D, avec la mise au point d'un programme maison capable d'afficher des polygones géants, tout en utilisant un minimum de mémoire et avec moins de tremblements. Autrefois confinée dans des sous-sols, l'aventure se déroule désormais au grand jour. Vous voyagerez d'un point de la ville à l'autre, mais aussi dans les bâtiments. Bref, de longues heures de jeu en perspective.



## PLAYSTATION

● Riverhillsoft/1998

de la ville, un meurtre est commis sous ses yeux. Il se précipite pour tenter de sauver la victime. Avant de décéder, le mourant lui confie une capsule que convoite Hayano Industry, un trust tout-puissant... Le jeu est toujours en 3D avec, par moments, des scènes en images de synthèse de très bonne qualité. On ne sait pas



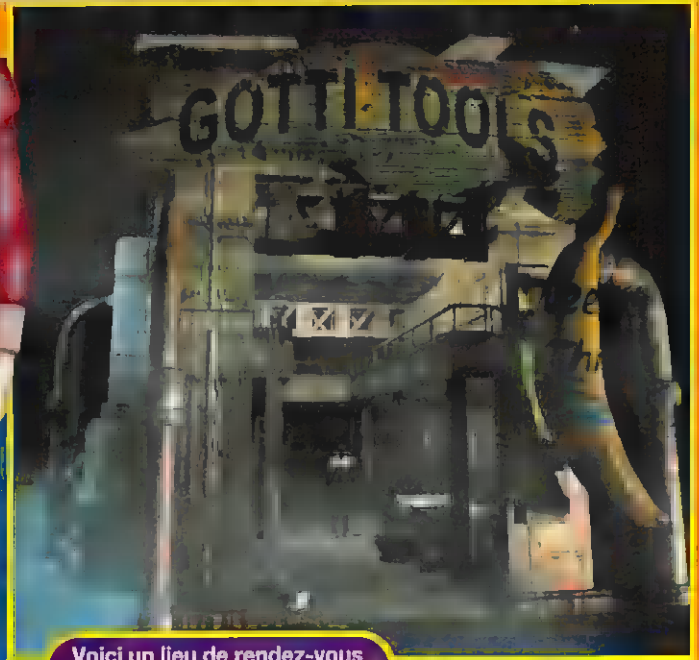
Cette pagode est le siège du puissant groupe Hayano Industry. Il faudra vous y faufiler.







Les designers se sont donné beaucoup de mal pour que OverBlood 2 soit un succès.



Voici un lieu de rendez-vous malfamé. Prudence donc...



Bonne nouvelle, on pourra se déplacer à bord de véhicules... Flambant neufs, en plus!



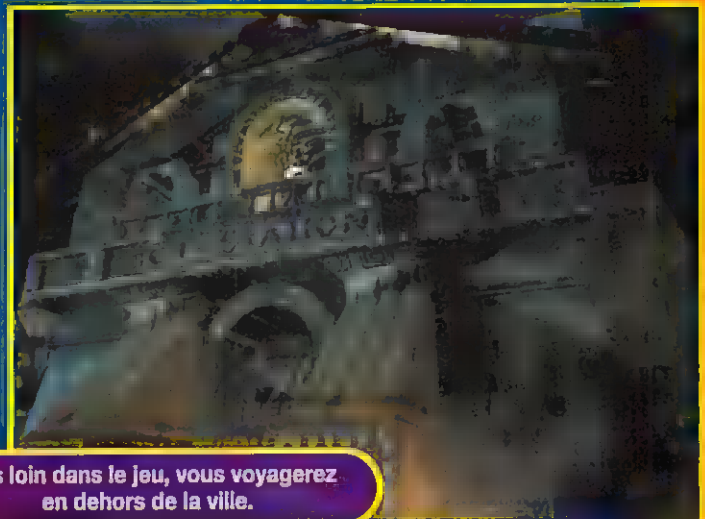
Le Figaro est un bar où vous récolterez informations ou coups de poing dans la gueule.



Cet engin bizarre permet d'analyser tous les objets ramassés.



Riverhillsoft étudie à fond l'ambiance de son titre pour captiver le joueur.



Plus loin dans le jeu, vous voyagerez en dehors de la ville.



# Final Furlong



**Les Japonais sont épris de courses hippiques et cette passion gagne le domaine des jeux vidéo. Fini le ski et le jet-ski, Namco s'essaye au dada.**

**F**inal Furlong est un jeu qui vous invite à participer à une course de chevaux dans une compétition réaliste et entièrement en 3D. La plupart des paramètres physiques ont été intégrés. On a le choix entre 6 chevaux. Chacun est

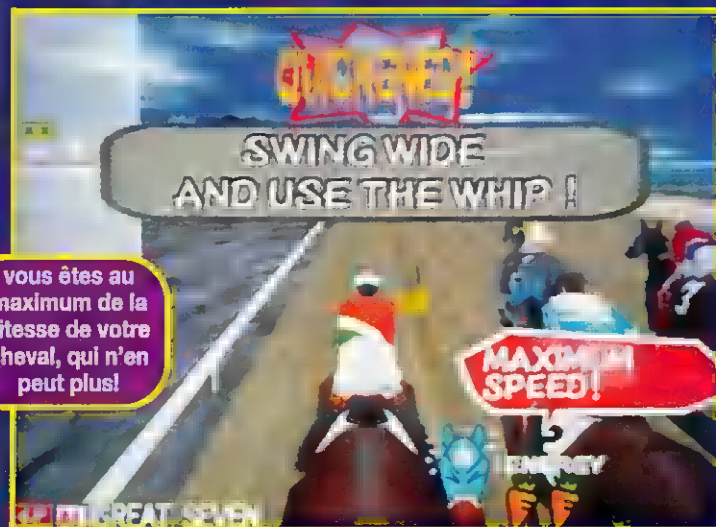
basculé de la monture imprimé par le joueur conditionne l'effort du cheval. Mais attention, il faut bien connaître sa monture afin de gérer au mieux sa forme. Si vous le surmenez, il s'épuise et vous vous retrouverez planté en plein milieu de la piste! Une partie ne dure pas très longtemps mais constitue une très bonne détente en salle, pour les fans d'hippisme comme pour les autres. C'est évidemment le type même de jeu qui ne peut pas être converti sur console. Plus un manège qu'un jeu vidéo, c'est une sorte de retour aux sources pour l'éditeur qui était, à ses débuts, un fabricant d'attractions...

ARCADE

Namco/Septembre

caractérisé par une aptitude particulière et un "niveau de difficulté". Les circuits sont de difficulté progressive. Au nombre de quatre, ils sont disséminés sur une île imaginaire. La plus grosse innovation du jeu tient au meuble d'arcade. Quatre joueurs s'affrontent sur un même circuit, chevauchant chacun une petite monture dans le plus pur style SD ("Small Dimension"). On transmet l'ordre de vitesse en secouant violemment le petit manège par la poignée qui correspond aux brides de l'animal. Le rythme de

vous êtes au maximum de la vitesse de votre cheval, qui n'en peut plus!



Dans les boxes de départ, la tension monte!



Dans la ligne droite, faites parler la puissance de votre monture.



Votre vitesse apparaît sous forme de carottes.



Votre cheval est sur le point de lâcher! Ralentissez donc!





# War Gods

## LE COMBAT DES DIEUX A COMMENCÉ !

**Violent !**

**Sanglant !**

**Effroyable !**



GT Interactive Software et Midway sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.



# Virtual Hiryu No Ken Twin

## 飛龍の拳

## ツイン

En mal de jeux de combat 3D, la N64 souffre de l'absence de grosse licence d'arcade. Seule solution pour Nintendo : réaliser des titres originaux...

**S**i les 32 bits tournent à plein régime en matière de baston, chez Nintendo, c'est à la limite du chômage technique. Seuls deux projets sont en chantier alors qu'on en compte dix par mois sur Playstation ou Saturn.

**NINTENDO 64**

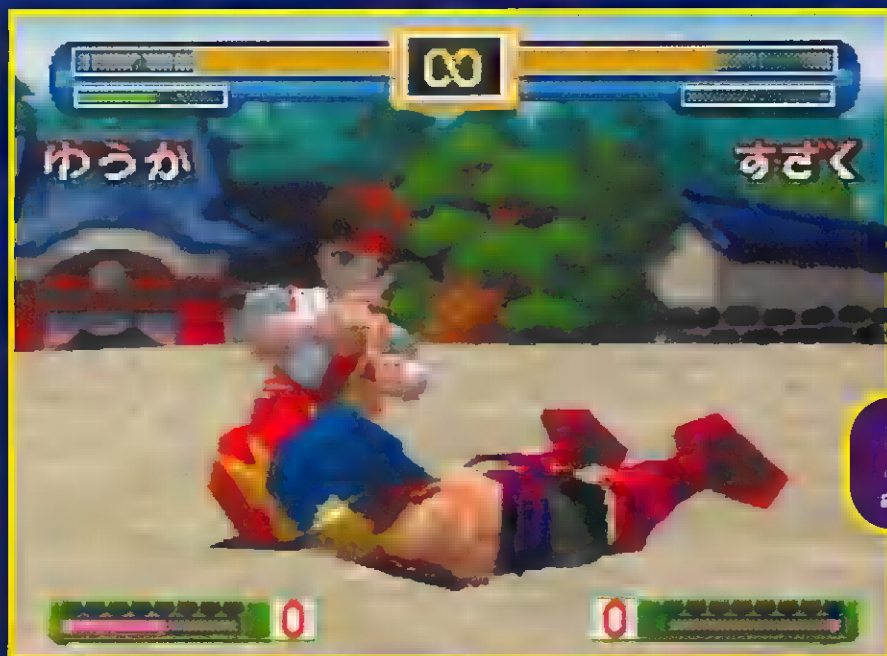
● Culture Brain/Aut. 97

Et la bataille est importante vu le succès que rencontre ce type de jeu auprès des joueurs. Face au Dual Heroes de Hudson, qui n'en finit pas d'être retardé, Culture Brain s'accroche à son intention première : sortir un jeu de combat 3D pour la 64 bits de Nintendo dès la fin de l'année. A cette fin, l'éditeur nous ressort sa saga maison, qui a déjà frappé en arcade, sur Game Boy, Super Famicom et, enfin, plus récemment sur Playstation. A première vue, le jeu ne devrait pas être très différent de la version PS. Toutefois, si l'on y regarde d'un peu plus près, on découvre un mode SD et une modélisation bien plus complexe. En fait, la mention "Twin" fait référence à la présence dans la même cartouche de la version PS et du jeu en SD. C'est un peu comme avoir VF2 et VF Kids

sur un même CD-Rom. Les décors, quant à eux, ne présentent toujours pas la forme de scrollings de fond. La gestion du joystick analogique est de mise, même si son utilisation ici semble peu adaptée. Quoi qu'il en soit, on devrait pouvoir utiliser la croix de direction classique. Ce titre de Culture Brain, attendu par de nombreux joueurs, devrait tenir ses promesses... Eh attendant, Capcom pourrait bien finir par clarifier sa stratégie concernant la N64. D'autres éditeurs versés dans la baston ne manqueraient pas de lui emboîter le pas. Vous serez bien sûr les premiers prévenus!



La version SD relève du même concept que le VF Kids de Sega.



Cela devient un véritable plaisir de travailler son adversaire au sol!





Les baffes de ce sumo sont décidément redoutables! A qui le tour?



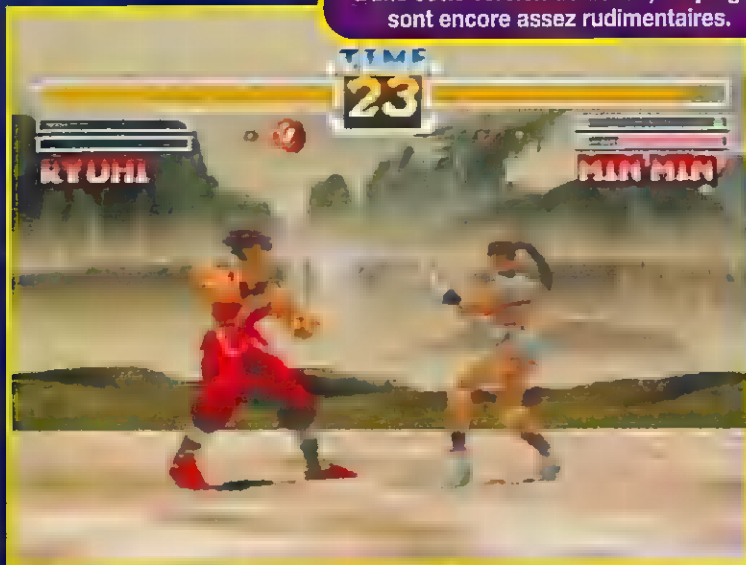
On note la présence des éternelles jauges de puissance en bas d'écran.



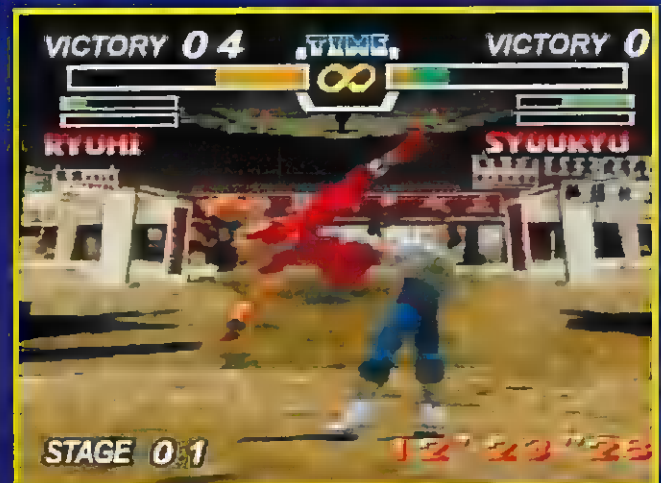
On devrait pouvoir régler l'angle de la caméra à sa guise.



Les décors ne sont pas en 3D  
c'est bien dommage.



Dans cette version de travail, les jauges sont encore assez rudimentaires.



Le point fort du jeu réside dans les Combos, rapides et faciles à réaliser.





Vous pouvez combiner 2 armes et 2 objets spéciaux lors des combats.



Le bord de mer est animé d'une façon incroyable! On s'y croirait!



Vous pourrez chevaucher un cheval dans ce nouvel épisode de Zelda.

## Zelda 64

Chose promise, chose due! Votre serviteur vous livre ici les toutes dernières photos de Zelda 64! Ce jeu se prépare, choyé par l'ensemble des équipes de Nintendo. Miyamoto ne tolérera aucune bavure!

**A**bsentes de l'épisode sur Super Nintendo, les phases de plates-formes prennent une certaine importance dans ce volet 64 bits. Comme dans Super Mario 64, il faudra choisir

judicieusement son angle de vue **III** sauter avec précision, car **II** chute signifiera souvent votre perte. De nouveaux mouvements ont été ajoutés, comme les glissades **II** les retournements, afin d'offrir

encore plus de possibilités au joueur. Alors que Super Mario 64 présentait des niveaux bien délimités dans l'espace, il semble que Zelda propose un monde entièrement ouvert, comme c'était déjà le cas sur Super Nintendo: vous pouvez voyager d'une extrémité à l'autre de la carte. Il faudra être vigilant car un grand nombre d'objets **II** de bonus seront disséminés dans le décor. J'en connais déjà qui vont remuer les moindres pierres! Les rencontres avec les boss prendront, par moments, l'allure d'un véritable jeu de combat 3D. La majeure partie du temps, vous voyagerez seul, mais il vous arrivera d'entraîner, **II** temps

d'une sous-quête, un compagnon. Ce dernier vous aidera parfois dans les batailles, **II** d'autres fois, il faudra le protéger. Et ce n'est pas tout: Link pourra chevaucher un cheval durant le jeu! Miyamoto a dû se plier aux exigences commerciales de sa société pour offrir une version cartouche apte à booster les ventes de la machine en fin d'année. Le jeu est annoncé sur une cartouche de 256 Mb sans changement de prix (400 450 F)! Zelda 64 sera présenté lors du prochain Shoshinkai et sera à n'en pas douter "la" vedette du show **II** moins que d'ici **II** Nintendo et ses développeurs tiers nous aient concocté quelques surprises!



Votre bouclier vous protégera dans bien des cas. Ne l'oubliez pas!

On peut courir, dérapier, sauter, ... Bref, on est libre de ses mouvements!



**NINTENDO 64**

● Nintendo/Décembre





La dimension plates-formes a pris une certaine importance. Attention aux nerfs!



Ne lâchez surtout pas, car la chute risque d'être fatale!



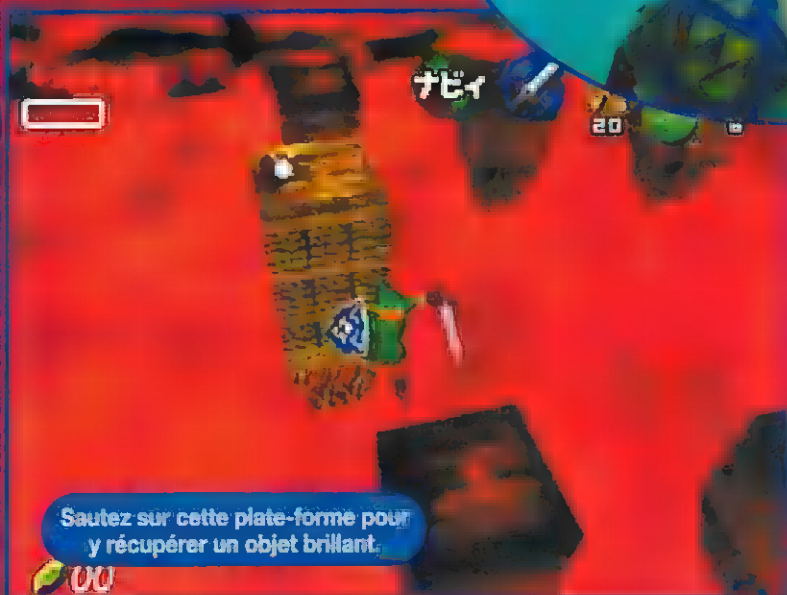
Cet endroit est sinistre.



La panoplie des mouvements de Link a été élargie avec une animation très fluide.



Ce monstre n'est pas très accueillant. Ami ou ennemi?



Sautez sur cette plate-forme pour y récupérer un objet brillant.



On peut apprendre des super coups pour les utiliser contre les boss.

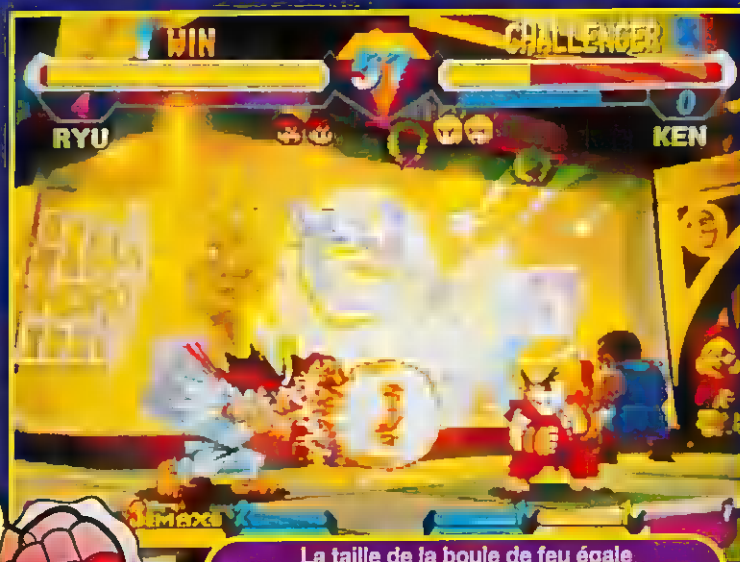


# Pocket Fighter

Après Sega et Takara, Capcom se met aussi à la mode SD. Ce qui est souvent la meilleure façon de recycler un programme ou de faire patienter les fans.

**P**ocket Fighter réunit les meilleurs combattants de Street Fighter Zero 2, Vampire, War Zard ou Street Fighter III. Bref, que du beau monde. Ne voulant pas sortir de King of Fighters avant l'heure, Capcom a décidé de lancer un jeu de combat Super Deformed, histoire de faire patienter ses fans. Alors, simple petit jeu? Pas vraiment, puisque le game-play est toujours là, et de bonne facture. Il s'agit d'un vrai jeu de combat avec ses Combos et ses super coups. A ce sujet, le jeu renferme une foule de surprises. Les Super Combos sont là pour asséner à l'adversaire une suite de coups destructeurs et très spectaculaires. Ensuite, suivant les combinaisons que vous effectuez, votre combattant s'adonnera aux plaisirs du Cosplay tout en balançant son super coup! Une dizaine de personnages sont disponibles en début de

jeu mais il y en a d'autres qui se cachent. A vous de les débusquer! Pocket Fighter ne gère plus que 3 boutons pour simplifier le game-play: Punch, Kick, Special. L'ensemble est très comique et les décors regorgent de détails amusants. Plus qu'un petit jeu, Pocket Fighter constitue une vraie titre. Mais aura-t-il les reins assez solides pour faire face aux poids-lourds du genre?



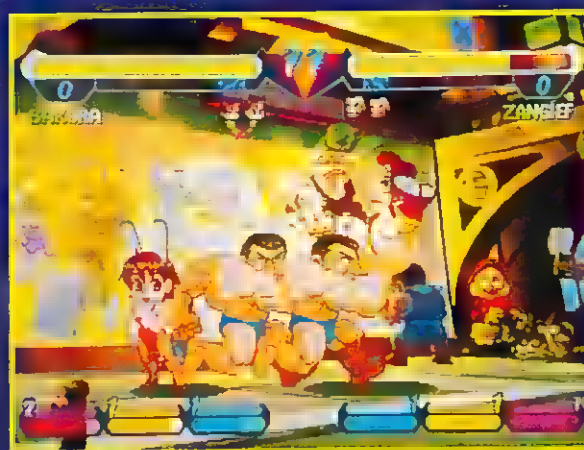
La taille de la boule de feu égale celle des personnages!



Ryu est désormais capable de faire pleuvoir! Du délire!

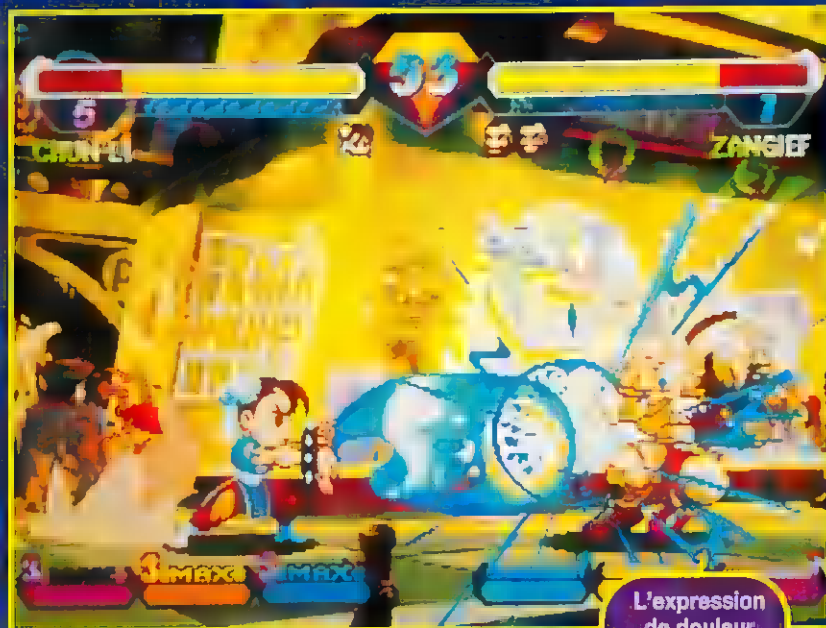


Sur ses skis, Sakura est une vraie peste et le fait savoir à Chun Lee.



Voici un Cosplay bien placé! Zangief n'en revient toujours pas!

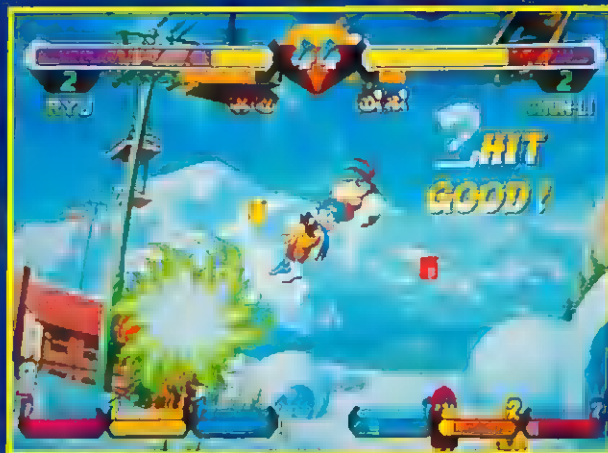
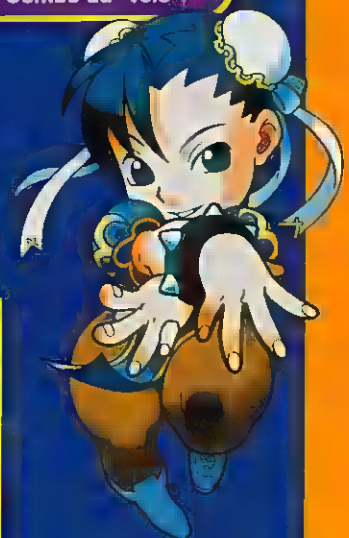




L'expression de douleur des personnages conserve un aspect comique.



Morrican est victime du fameux Combo du "vélo"!



Chun Lee est mise en orbite par un super uppercut de Ryu!



Lei-Lai est passée maîtresse dans le coup du parapluie!



Felicia est devenue la reine du Cosplay.



# Ninpen Manmaru

Après le fantastique Sonic World, il fallait s'y attendre: les éditeurs ont assimilé les codes de programmation et y vont de leur titre. Voici venir une tripotée de pingouins tueurs...

**N**inpen Manmaru est inspiré d'une célèbre série télévisée nipponne qui retrace les aventures de pingouins ninjas dans le Japon médiéval. Le principe du jeu est semblable à celui de Sonic World (lui-même identique à celui de Super Mario 64). L'espace 3D est totalement ouvert et on peut se déplacer où bon nous semble à l'aide du pad analogique. Une foule d'actions est possible: rebondir ou détruire les décors, sauter, lancer ou soulever des objets, courir, voler... Bref, Ninpen Manmaru repousse encore les limites de la Saturn. Enix a même pensé à

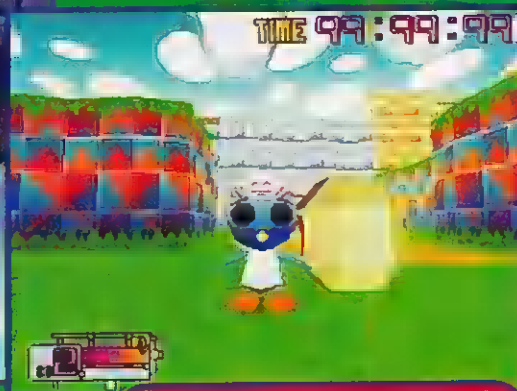
La voie semble tracée sur Saturn en cette fin d'année: la 3D à la Mario 64 est à l'honneur. Reste à attendre que Sega dévoile son projet pour être fixés sur les nouvelles possibilités offertes par la machine.



Ninpen Manmaru est un héros de dessin animé populaire auprès des jeunes Japonais.



Dans le monde de glace, les glissades sont courantes et assez dangereuses.



Ces plates-formes volantes dans le ciel sont un passage très délicat!

inclure des mini-jeux, comme celui où l'on dirige son personnage à l'aide du double joystick de Virtual On dans un duel sans merci. Les niveaux sont assez colorés et détaillés. Pour le moment, le seul disponible se distingue par une superficie assez vaste et très accidentée.



L'espace 3D est très ouvert. Vous pourrez même voler!



Chaque stage devra être parcouru en un temps limité. Il s'agira de pas traîner!



À l'aide du pad analogique, vous pourrez réaliser une multitude de mouvements.

**SATURN**

● Enix/Octobre

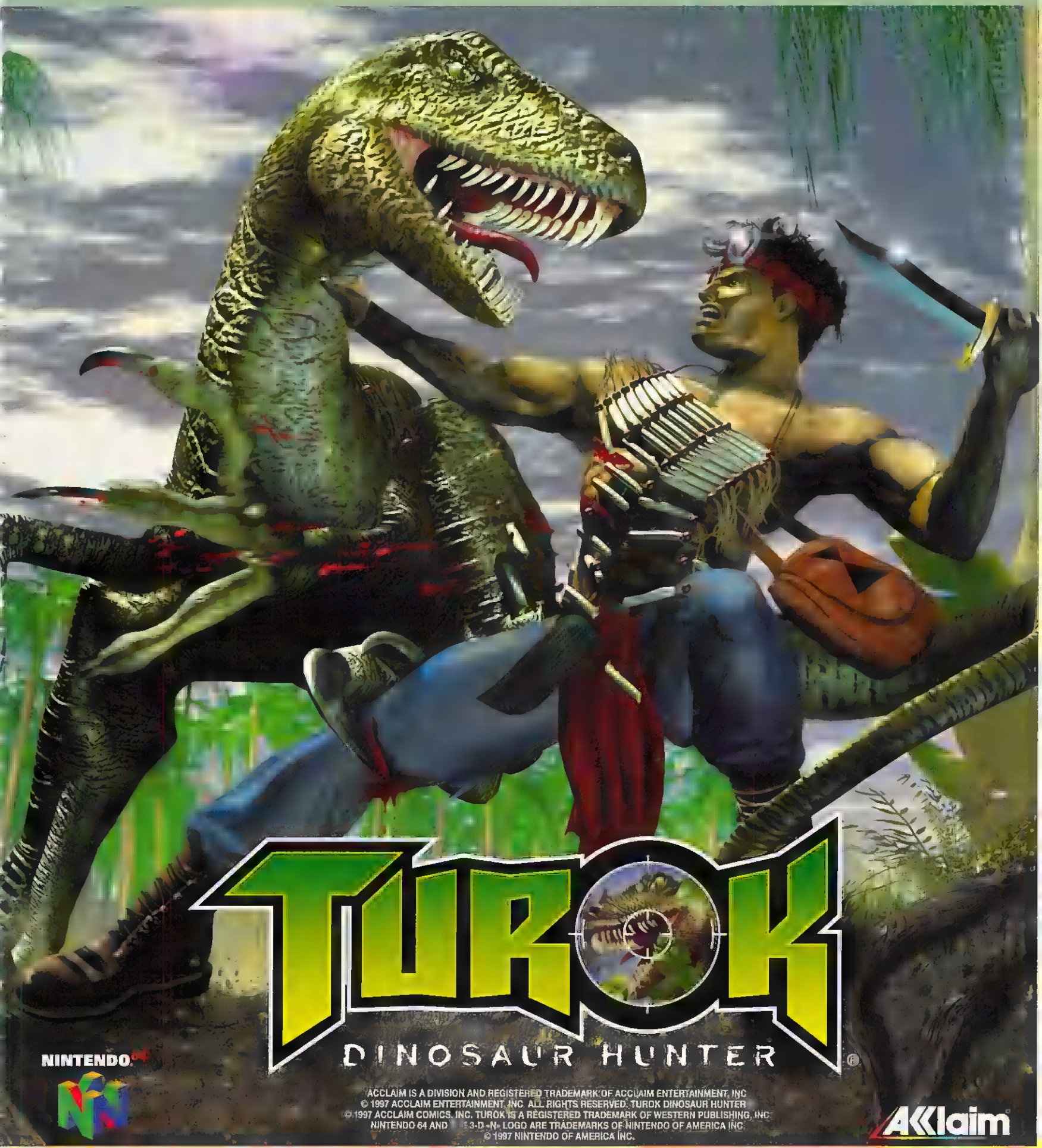


« Le plus beau jeu existant actuellement sur une console de jeu... » CONSOLES + ● 96%

« Un titre indispensable, c'est clair ! » JOYPAD ● 96%

« Le plus beau doom-like toutes consoles confondues. » GAMEPLAY ● 90%

« Turok enterre Tomb Raider. » CD CONSOLES ● \*\*\*\*\*OR



NINTENDO 64



ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.  
© 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. TUROK DINOSAUR HUNTER  
© 1997 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.  
NINTENDO 64 AND 3-D-N- LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.  
© 1997 NINTENDO OF AMERICA INC.

Acclaim



# Hyper Olympic in Nagano 64

**Konami reste le roi du sport sur console. Après un premier Hyper Olympic sur Playstation à l'occasion des jeux d'Atlanta, l'éditeur se tourne vers la Nintendo 64 pour les jeux d'hiver de Nagano.**

**U**n bon jeu de sport avec la licence officielle olympique en poche est toujours une très bonne affaire, mais ce genre d'occasion ne se présente que tous les quatre ans. Konami ne veut donc pas louper le coche, d'autant que les jeux d'hiver se passent au Japon, à Nagano, sur la côte ouest de l'Archipel. La recette n'a pas changé depuis Atlanta. Cependant, techniquement, la Nintendo 64 permet des effets bien plus réalistes. Inutile de préciser que l'animation est superbe et les effets spéciaux de bonne

facture. On pourra incarner des athlètes de pas moins de 16 pays. De un à quatre joueurs peuvent prendre part simultanément aux épreuves. La version N64 devrait bénéficier de commandes plus avancées en utilisant les avantages du joystick analogique. Deux modes de jeu sont présents, un mode Olympique et un mode Championnat, et vous pourrez pratiquer 8 sports: bobsleigh, ski alpin, patinage de vitesse, luge, saut, snowboard, carling, "style" libre. Konami poursuit donc sa politique de développement dans le domaine des sports. Les disciplines sont très différentes de celles des jeux d'été, ce qui confère au jeu des sensations nouvelles. Avis aux amateurs.

**NINTENDO 64**

**Konami/Décembre**



Réaliser des figures lors de l'épreuve du snowboard rapporte de précieux points.



La plupart des uniformes ont été respectés pour un plus grand réalisme.

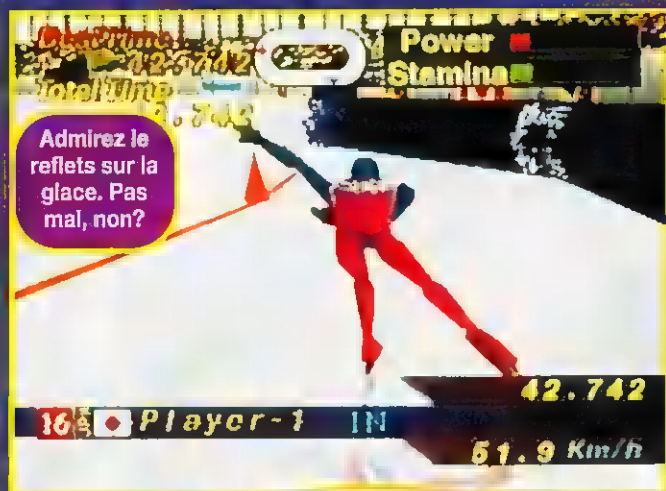


ne faut pas perdre le rythme pour espérer triompher au patinage de vitesse.



Plusieurs vues sont disponibles pour tous les goûts.





Admirez le reflets sur la glace. Pas mal, non?



Le ski alpin demande un bon niveau de technicité.



Moins médiatiques que ceux d'été, les jeux d'hiver proposent néanmoins des sensations différentes.



Une vue TV propose une retransmission de l'épreuve.

## ON GLISSE AUSSI SUR PLAYSTATION

Le jeu sur Playstation est quasiment le même que sur Nintendo 64. Même si, techniquement, il souffre de la différence de puissance entre les deux machines. Voilà un développement pratique pour Konami qui, en une seule fois, réalise deux versions d'un jeu promis à de belles ventes en raison de l'occasion exceptionnelle, celle des jeux d'hiver de Nagano.

Loin d'être un data-disk, ce Hyper Olympic in Nagano arrive à effacer de nos mémoires son prédécesseur en adoptant son style propre. L'option 4 joueurs devrait être conservée: fous rires assurés.

### PLAYSTATION

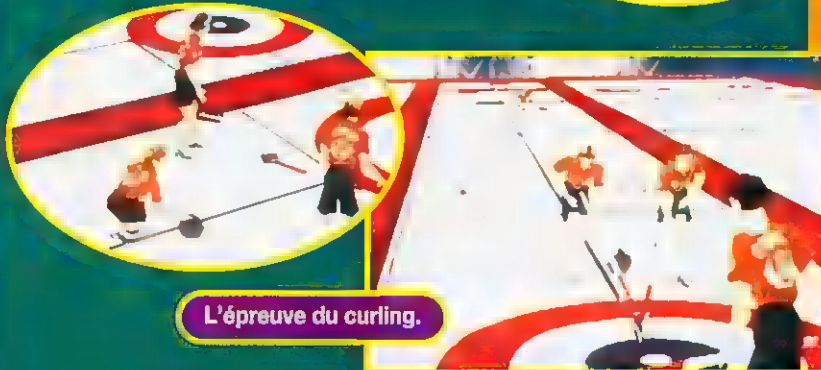
Konami/Décembre



L'épreuve du saut.



L'épreuve du patinage de vitesse.



L'épreuve du curling.



L'épreuve du ski alpin.



# Puyo Puyo 64



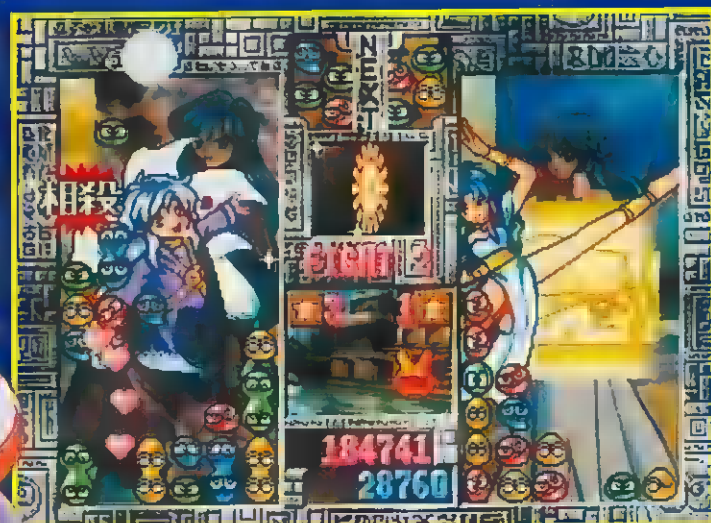
Voilà le genre de jeu que l'on retrouve sur toute les plates-formes. Avec un système bien rodé et un game-play qui n'a pas pris une ride, Puyo Puyo est de retour!

**P**uyo Puyo ne renie pas ses origines et sera donc en 2D. La version Nintendo 64 est en effet une reprise revue et corrigée de Puyo Puyo Sun, sur Saturn. Le jeu gère le Jolt Pack (le Kit Vibration) qui transmettra les vibrations suivant les actions qui ont lieu à l'écran. Autre innovation, un mode 16 joueurs! Du calme,

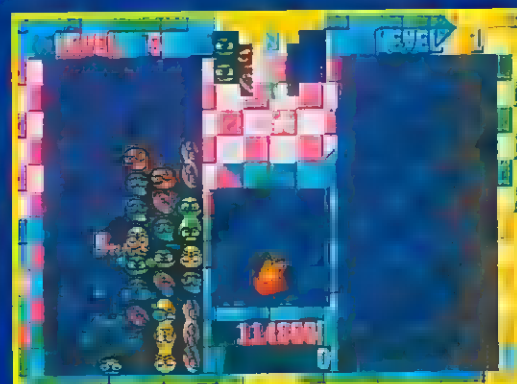
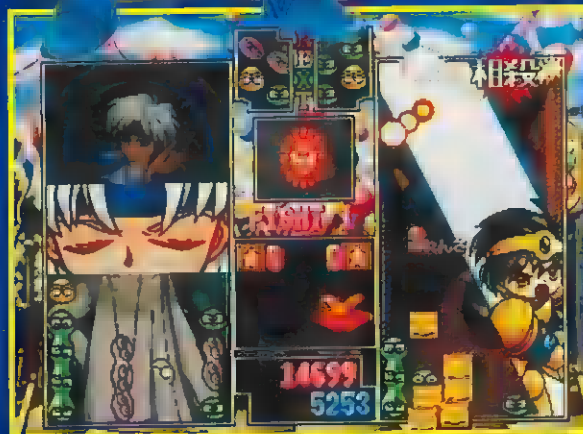
**NINTENDO 64**

● Compile/Octobre

du calme... Il s'agit plutôt d'un mode Tournoi qui permet aux compétiteurs de se succéder aux commandes deux par deux. Chaque personnage possède sa voix et de nouveaux mondes ont été introduits. Le mode Katchinoui ("survivant") permettra d'élire le vainqueur parmi les 16 participants. Le mode Tokoton introduit des handicaps et des règles contraignantes qui rendront la partie bien plus corsée. On aurait tout de même aimé plus d'innovations.



Les soleils donnent accès à des coups plutôt destructeurs!



Il est possible de jouer dans des décors sobres pour se concentrer sur l'action.

ミノ、じまんのオノで  
アルルをたおしちゃいなさい!

Avant chaque match, on a droit à un petit semblant de scénario.



Même avec de nouveaux modes, le jeu ne constitue pas une grosse révolution.

Seul, il faudra se débarrasser des adversaires un à un.



第3問  
4連鎖して  
みなさいっ



# NHL BREAKAWAY™ 98



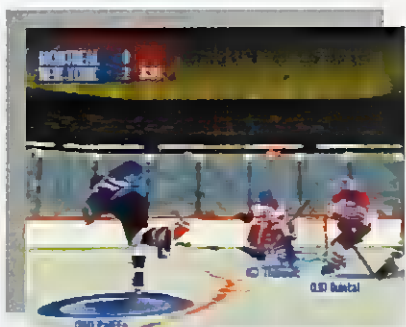
Avec les plus grandes Stars  
des 31 équipes de la NHL.



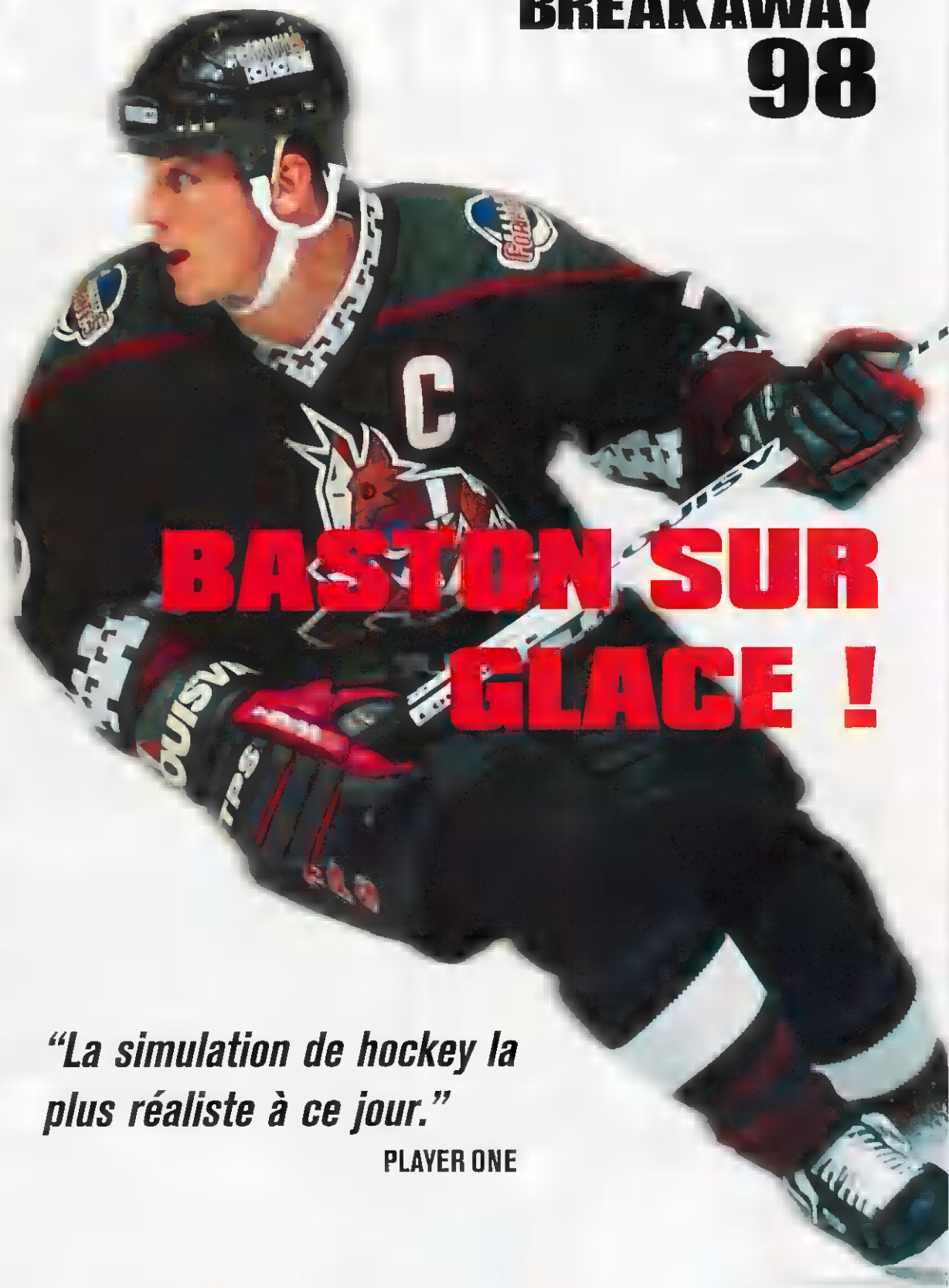
Haute-Résolution et 3-D Polygonale  
avec des joueurs toujours plus réalistes.



Possibilité de créer et de  
former de nouveaux joueurs.



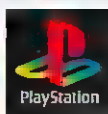
Jouable à 8 joueurs sur Playstation.



## BASTON SUR GLACE !

*“La simulation de hockey la  
plus réaliste à ce jour.”*

PLAYER ONE



Bientôt disponible sur  
NINTENDO 64

Trucs et Astuces au  
36 15 ACCLAIM\*  
ou au 08 36 68 10 25\*



THE NHL SHIELD IS A REGISTERED TRADEMARK AND NHL BREAKAWAY IS A TRADEMARK OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. ALL NHL LOGOS AND THE MARKS AND TEAM LOGOS AND MARKS DEPICTED HEREIN ARE THE PROPERTY OF THE NHL AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE REPRODUCED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NHL ENTERPRISES, L.P. © 1997 NHL. ALL RIGHTS RESERVED. OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION. NHLPA AND NHLPA LOGO ARE TRADEMARKS OF THE NHLPA AND ARE USED, UNDER LICENSE, BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. NHLPA. DEVELOPED BY SCULPTURED SOFTWARE. ALL OTHER TRADEMARKS ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.



# Bio Hazard 2

Alors que Bio Hazard vient de sortir sur Saturn et qu'une version remaniée du premier épisode est prévue pour le 25 septembre sur Playstation (en novembre en France, voir la preview), le deuxième volet reste très discret. Voici quand même de la nouvelle fraîche!

**C**apcom fait actuellement le forcing sur sa saga, les ventes japonaises du premier Bio Hazard sur Playstation n'ayant pas été à la hauteur de ses espérances. L'éditeur tient donc à peaufiner son bébé pour ne pas louper son coup, surtout qu'il doit mener deux développements de front. En effet, le jeu devrait sortir simultanément sur Saturn et Playstation. Il tiendra sur deux CD-Rom et proposera un système de jeu en temps réel qui permettra de contrôler plusieurs personnages en même temps. Ce concept avait été lancé par Over Blood (de l'éditeur Riverhillsoft). Graphiquement, le jeu ne change pas beaucoup. Des personnages en 3D apparaissent sur des décors 2D, à la manière d'Alone in the Dark, ainsi que des effets spéciaux 3D appliqués aux mêmes décors. L'aire de jeu semble s'être grandement

élargie avec des scènes en extérieur. En effet, le premier volet se déroulait dans les salles d'un centre scientifique camouflé en villa, cette fois-ci, la maladie semble s'être propagée dans tout Racoon! Il va donc falloir nettoyer les rues de la ville, ainsi que ses bâtiments principaux, découvrir la nature de la nouvelle menace. Les angles de caméra n'étaient pas tous réussis dans le premier épisode? L'éditeur a étudié le problème pour essayer d'éliminer toute gêne dans le suivi de l'action. Les bonus ont été multipliés pour rendre la quête plus attractive. Il reste tout de même un point délicat: celui de la violence. Ce Bio Hazard 2 est très violent, avec des scènes où l'hémoglobine coule à flots. On sait déjà que Capcom se heurte à la réticence de certains marchés, au final, l'Europe devrait avoir droit à une version censurée, tout comme les Etats-Unis.



Ouh, ça a dû triter dans le coin...



Ben alors, y flippe, le Leon, à massacrer les ennemis?

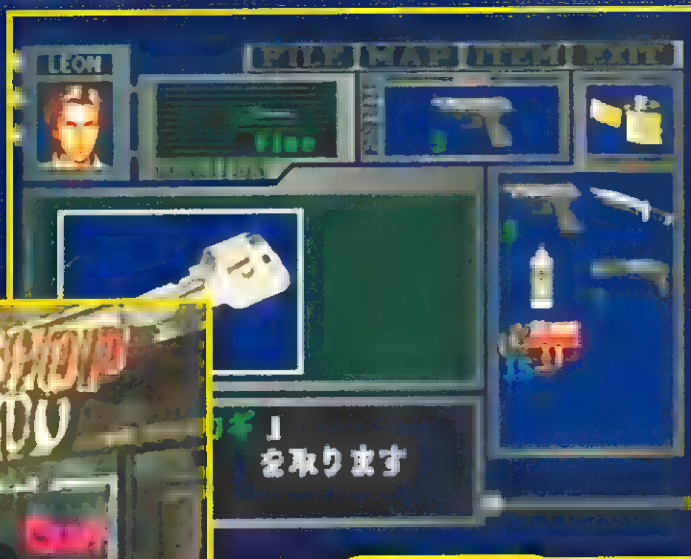
**PLAYSTATION**

● Capcom/Fin 97

**SATURN**

● Capcom/Fin 97

Il doit y avoir des choses intéressantes dans cette armurerie...

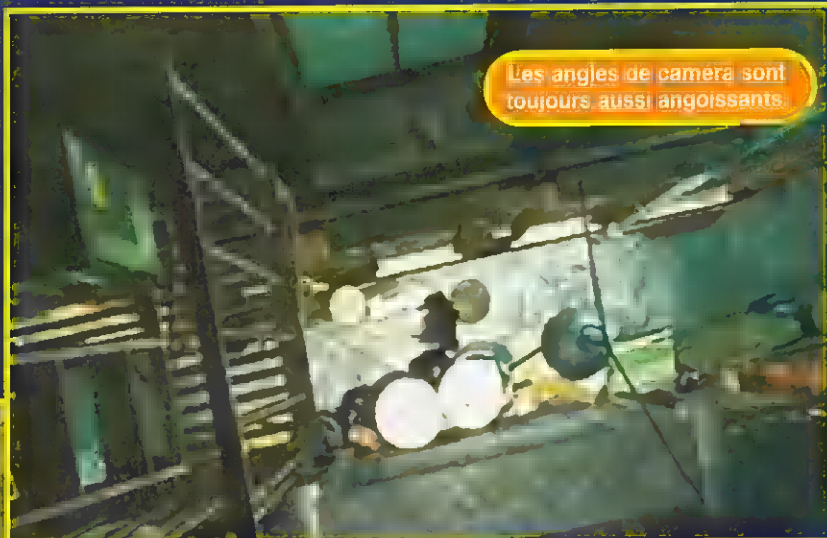


Les inventaires ont été relookés.





Les cinématiques se dérouleront à la manière du premier épisode. Ici, le vendeur de l'échoppe va se faire sévèrement scrountcher...



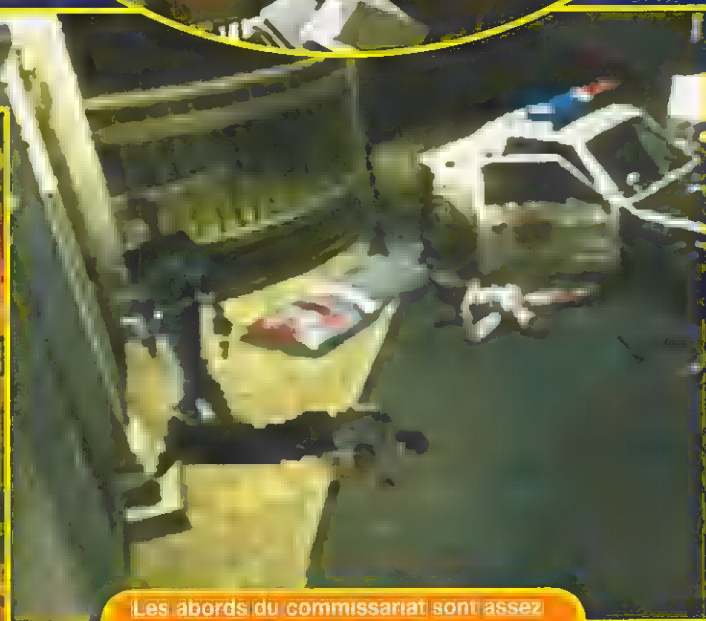
Les angles de camera sont toujours aussi angoissants.



Pour cette première énigme, vous devrez pousser les deux statues sur des places précises pour faire tomber le diamant (dont nous ne connaissons pas encore l'utilité...)



Il vient de se réveiller, et il est pas content. Quelques bastos et ce ne sera plus qu'un mauvais souvenir. S'il ne se relève pas ensuite...



Les abords du commissariat sont assez pandesques. Qu'a-t-il donc pu se passer?

Admirez la qualité des textures et des lumières. Et c'est partout comme ça. Rhaaa... le veux!



# Diddy Kong

**Le passage de la mer est fantastique avec des vagues encore plus magnifiques que celles de Wave Race!**



**Dernière cet habillage course automobile se cache un jeu de plates-formes.**

# NINTENDO 64

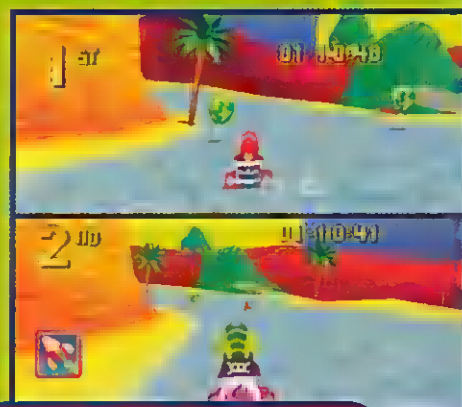
● **Nintendo/24 nov**

Administrative and Safety Rules and Minutes of Meetings  
 Study Room/Working Schedule & Progress Report and  
 Reports on the progress of the project.

**F**ortement inspiré par le *Movie Kite 2*, *Theory of Flying* est un jeu bien différent de son aîné précédent. Comme il s'agit d'un jeu de plates-formes, il est évident que le joueur est confronté à des défis liés à la gravité et à la physique. En effet, on peut dire facilement que le jeu, dans son ensemble et les différents niveaux, a l'air de se dérouler dans un monde où la gravité est inversée. À l'aide de son simple contrôle collectif sur les courses pour accéder à ces niveaux, chaque joueur découvre une nouvelle physique.

Le jeu est composé de quatre niveaux, et est facilement

appartenant à classe de plus  
vitesse et un moteur  
appartenant de la puissance. Il  
reste cinq couples de boîtes  
correspondant chacune à un  
niveau de turbo, le bodolot, le  
bois magadécien, les flaque  
d'huile et les médailles. On  
dépose trois véhicules  
immédiatement pour l'histoire  
des événements. La vitesse est  
vraie pour l'air de ce film  
d'histoire. On n'a pas-4m  
jamais vu la photo d'aller à  
une telle vitesse, car 504  
Tout comme dans l'histoire  
fait de... vous pouvez voir de  
la technique car il y a  
50 degrés dans les  
produits et les, l'immersion  
est efficace. À vous d'être le  
journal. La fin de l'année  
l'histoire, 50 ans après.



**Sur le bord de la route, vous aurez droit à des tas d'animations.**

important. In short, on your station get the figures down the readings of the valves. In other, the valves and the thermostat, even the boiler, the tank, the house, etc. It is important that you have a record of the water, the air, the



**Le passage de la lave est l'un des plus durs! Gare aux éruptions volcaniques!**



**Regardez devant vous et évitez ce mur, sinon, bonjour le crash!**



**Vous aurez droit à un boss tous les 5 stages.**



**Décidément, Noël sera l'occasion d'un affrontement formidable entre Nintendo et Sony.**





# Racing



Le circuit de la ville est l'un des plus beaux du jeu.

Concevez courses et pleins, l'originalité est en effet l'élément, des courses à récupérer, des lignes et les joueurs sont les derniers à partir. Les derniers à partir sont les cinq premiers. La course est menée et il faut la terminer et aller la terminer. Les joueurs sont les derniers à partir. Les derniers à partir sont les cinq premiers. La course est menée et il faut la terminer et aller la terminer.



En dérapant, vous laissez des traces de gomme sur la piste!



Faites attention aux monstres et autres pièges!



Le mode 4 joueurs est identique à celui de Mario Kart.



Les bonus augmenteront les performances de votre engin.



Une course de Diddy Kong est toujours l'occasion d'une baston générale!



Chaque circuit comporte des raccourcis à trouver impérativement pour triompher.



# Shining Force III

Première grande simulation, Shining Force avait fait les beaux jours de la Megadrive et créé le genre, devenu très populaire au Japon. La saga se poursuit sur Saturn.

**L**ancé sur Megadrive, Shining Force avait rencontré un franc succès malgré le faible parc de machines installées dans l'Archipel. Entièrement en 2D, il exploitait parfaitement le système des jeux de simulation par tour. Sur Saturn, la saga se refait une jeunesse et tire parti des potentiels de 32 bits. Dans Shining Force III, le joueur est plongé dans un monde 3D totalement ouvert d'une manière d'un Grandia. Les décors sont étonnants de finesse, avec une gestion de la lumière en temps réel et des conditions climatiques variables. Aux moments forts du jeu, on a même droit à de superbes cinématiques en images de synthèse. Comme pour Shining Wisdom, les personnages ont été prétravaillés en 3D sous Silicon, puis transposés sous forme de sprites 2D. L'introduction de la 3D modifie beaucoup de choses : le champ de bataille,

désormais en relief, permet de nouvelles stratégies. Au chapitre des moyens, le troisième volet introduit de nouvelles armes et magies. Mais l'atout principal du jeu réside sans conteste dans son scénario. Les protagonistes sont les enfants des héros de Shining Force II. Mais, cette fois-ci, le jeu propose trois scénarios, qui sont trois aventures parallèles ! Et ces trois aventures influent les unes sur les autres : selon les choix que vous opérez dans l'un des scénarios, les autres s'en trouvent modifiés. Longuement mûrie, cette mouture 32 bits de l'un des plus célèbres RPG de Sega s'annonce grandiose. Décidément, Saturn se rebiffe !



Pour sauvegarder sa partie, il faudra toujours faire un tour par l'église du bled le plus proche.



Shining a pris du relief. Cette chute d'eau en atteste. Un grand spectacle attend l'aventurier.



L'aventure vous a mis en appétit ? Allez donc casser une graine dans ce restaurant !



Il n'y a pas que des villages. On trouve aussi des campements indiens.

**SATURN**

● Sega/Fin 97

La mer est très bien animée avec des bruitages qui vous plongent, si j'ose dire, dans l'ambiance.



# extreme G™



## POUR CEUX QUI ONT DES G OUILLES

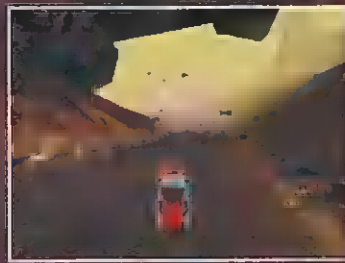
Jouable jusqu'à 4  
simultanément.



12 circuits  
différents.



Vitesse pure et  
combats sauvages.



2,23 Frs./min.



Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM\* ou au 08 36 68 10 25\*

Acclaim



# F-Zero 64

Absorbées par le développement de Zelda, les équipes de Nintendo avancent pas à pas dans le projet F-Zero. Et comme

Miyamoto ne veut pas décevoir, il se coupe en quatre pour superviser tous les projets! Alors, quelles nouvelles?

**L** e projet F-Zero 64 suit son bonhomme de chemin, et veut être présentable pour la grande messe de Nintendo lors du Shoshinkai, en novembre prochain. Les véhicules ont gagné en détails, avec des mappings bien plus précis. Leur nombre à l'écran a aussi augmenté avec par moments pas moins de huit véhicules.

A quatre, on retrouve les mêmes plaisirs que dans Mario Kart, mais à la sauce F-Zero.



**NINTENDO 64**

● Nintendo/Novembre

Les tracés s'entrecroisent, mais les décors restent toujours aussi pauvres. Il est vrai que, pour le moment, le gros du travail concerne le game-play et la modélisation des circuits. On espère un peu plus de spectacle tout de même, à moins que Miyamoto veuille un titre qui rappelle l'austérité du tout premier volet sur Super Nintendo. Le relief est accentué et votre voiture décollera souvent dans les airs. Comme dans le premier épisode, il faudra recharger son énergie dans des sortes de stands aménagés à cet effet. Grande nouveauté: des routes en forme de tube. En fonction de votre vitesse, vous pourrez adhérer aux parois pour doubler vos adversaires. Enfin, il serait possible de régler votre vue suivant vos préférences. Grosse friandise, on aura droit à un mode multijoueur (jusqu'à quatre). Bonjour l'empoignade! On attend avec impatience le Shoshinkai!

Chaque concurrent peut sélectionner la vue de son choix en cours de partie.



Le mode 2 joueurs est particulièrement prenant avec une meilleure visibilité.





La vue de dessus rappelle un peu celle du premier volet.



Le relief est important et vous décollerez souvent de la piste.



Cette version affiche bien plus de concurrents à l'écran.



Le passage dans les tubes est très impressionnant et constitue un des moments forts.



La nuit, la visibilité est moindre, mais la vitesse toujours aussi impressionnante.



Pour le moment, les bordures du circuit sont un peu désertes.



556 km/h! La F1 peut aller se rhabiller!



# SAN FRANCISCO RUSH

La Nintendo 64 ne dispose pas de beaucoup de jeux de voiture, en voilà un qui à l'air très sympathique. Il n'est pas encore terminé mais il s'annonce prometteur. Que les as du volant se tiennent prêts pour le 11 novembre!

**D**ans SF Rush, vous serez assis au volant d'un bolide comme d'habitude, il va falloir être rapide, précis et talentueux. Il devrait y avoir entre huit et douze caisses disponibles, mais ce n'est peut-être pas définitif: pour l'heure, le jeu n'est développé qu'à 30%. Du reste, les graphismes devraient être plus fins que sur nos photos, avec les effets de lumière que l'on peut attendre d'une Nintendo 64. Au départ, six courses sont accessibles, mais une fois que vous aurez fini le championnat en tête, vous aurez accès à cinq nouveaux circuits – soit un nombre de circuits inhabituellement élevé. Bien sûr, il existe des ruses permettant de s'engager sur des circuits en mode Miroir.

De même, avec un peu d'entraînement et de perspicacité, vous trouverez des raccourcis permettant d'économiser de précieuses secondes. Le jeu est très fun, avec des passages en hors-piste et d'autres où l'on peut se la jouer stock-car pour éliminer tel adversaire gênant. Les tremplins ou bosses sont monnaie courante et il faut s'en méfier pour ne pas se retrouver dans le décor. On ne sait pas encore s'il y aura un mode multijoueur. Le jeu est prévu, en import, pour novembre.



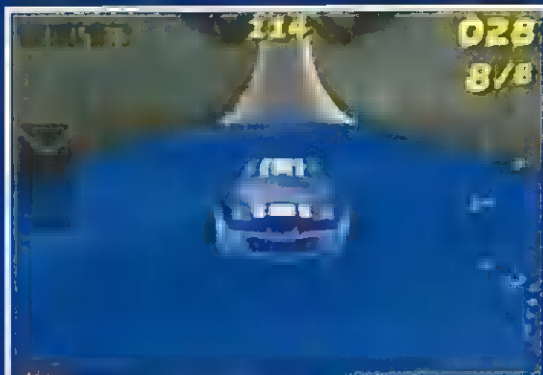
Sortie de route...



Le tunnel est assez étroit.



Mieux vaut doubler prudemment...



Un petit passage dans l'eau.



On peut sauter très haut, si vous voyez ce que je veux dire.



Une voiture bien amochée.

**NINTENDO 64**

● Midway/Novembre



**TOUT PETIT DEJA  
VOUS EN BAVIEZ D'ENVIE.**

# TETRIS PLUS



**3615** Astuces,  
infos, cadeaux :  
**VIRGIN**  
**GAMES**  
\*2,23 F la minute  
**08 36 68 94 95\***



<http://www.virgininteractive.fr>

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.  
PlayStation logo and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Tetris Plus © 1996 The Tetris Company. Tetris™, Jaleco and the Jaleco logo are trademarks of Jaleco, Ltd.  
© 1997 JVC Music Europe, Ltd. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.



# Saturn 2

## Le grand retour de Nec?

Nous vous avons présenté les projets Saturn 2 (Black Belt et Dural) dans notre hors-série de l'été. Depuis, les choses se précisent: Sega semble avoir tranché: c'est Nec et son Power VR qui devraient l'emporter, au grand dam de 3D/fx qui devrait réagir assez vite (voir news dans ce même numéro). **Kagotani San**

**N**ec contre 3D/fx Interactive. Power VR contre 3D/fx. Ce duel en 3D aurait enfin un vainqueur: le Power VR qui devrait équiper toute une série de produits Sega dès la fin de cette année. Plus puissant que son adversaire américain, le Power VR avait cependant perdu la première bataille, à cause de problèmes de conflits importants dans le domaine du PC. Echaudé par cette déconvenue, Nec revient dans la course avec son Power VR 2, la revanche.

### Dural sur Saturn: la renaissance

Dans le monde de la console, le Power VR 2 devrait être inclus dans deux projets majeurs. Le premier, communément désigné sous l'appellation "Dural", serait une extension pour la "Super 32X" (une cartouche capable de faire tourner sur Saturn des jeux plutôt gourmands) afin de permettre la conversion de Virtua Fighter 3. Cette cartouche inclurait le nouveau Power VR CX2 ainsi qu'un processeur Hitachi 64 bits Risc SH-4. On ne sait encore rien des améliorations supplémentaires. On parle d'une cartouche à la Sonic & Knuckles permettant l'adjonction d'une cartouche mémoire ou de Ram. Nouveau Super 32X? Pas vraiment, car l'apport en terme

de puissance, cette fois, serait énorme et placerait la 32 bits de Sega juste derrière la N64. La cartouche sortirait à l'occasion de la commercialisation de Virtua Fighter 3 sur Saturn. On ne sait pas si elle sera utilisée pour d'autres jeux, mais une chose est quasiment certaine: VF3 devrait sortir sous pas moins de trois formes. La première ne comprendrait pas de cartouche. La deuxième serait vendue accompagnée de la cartouche "Dural" pour un prix d'environ 700 francs. La dernière arriverait bien plus tard, et serait la version pour Saturn 2. Elle serait disponible en même temps que la machine.

### Saturn 2: la contre-attaque

La Saturn 32 bits va mal. Sega se doit donc de réagir en sortant une nouvelle console. C'est la technologie de Nec qui semble avoir été préférée. Nec fournirait la technologie de son Power VR nouvelle génération pour toute la partie graphique. Au niveau du CPU, le Power PC aurait été écarté au profit de Hitachi et de son SH-4 (plus puissant, moins cher). Ce choix permettrait de conserver une "compatibilité" avec la Saturn, qui est basée sur deux processeurs Hitachi 32 bits Risc SH-2. La Saturn 2 veut donc présenter une image 100% japonaise (même si l'Anglais Videologic a participé

à l'élaboration du Power VR). L'architecture globale de la carte-mère serait proche de celle de la M2. On parle également d'un modem 33600 bauds, inclus en série dans la machine qui conserverait son port cartouche, bien pratique... En faisant jouer la concurrence entre constructeurs et distributeurs, Sega devrait pouvoir commercialiser la console à un prix bas (on parle d'un prix moyen situé entre 1 200 et 1 600 francs). Le DVD ne serait pas retenu, ce support étant actuellement déprécié et en perte de vitesse au Japon. La sortie de la machine est pressentie pour la fin 1998 avec au minimum trois jeux, dont VF3 et Victory Goal 64. La puissance globale de la machine devrait en gros égaler celle d'une carte Model 2 avec des fonctions de mapping en plus. Ses performances dépasseraient largement celles de toutes les machines actuelles, feue la M2 comprise. Le CD-Rom serait au minimum un x6 ou x8 et la Ram totale serait pour le moment de 8 Mo. Les premiers kits de développement seraient livrés à Noël prochain.

Pour Nec, l'introduction de la technologie Power VR dans la prochaine Saturn constitue une première victoire. Il se peut que la carte Hyper Neo Geo 64 inclue également du Power VR. Les relations entre les trois sociétés font déjà l'objet de toutes les conjectures...





## Tokyogram

### NINTENDO FORUM

• Pocket Monster, la meilleure vente de l'année avec 6 millions d'unités à ce jour, a été acheté par pas loin de la moitié des possesseurs de Game Boy au Japon (puisque'ils sont quelque 15,2 millions). On compte 151 monstres différents, 350 goodies ont été créés d'après le jeu et un animé crève tous les records d'audience à la télé. 2,1 millions exemplaires de guides de jeu ont été écoulés, ainsi que 2 millions de volumes du manga. Fin du fin, il est aussi devenu le leader des riz au curry ("kareice"). A noter enfin que Pocket Monster 2 devrait sortir aux environs d'octobre et qu'une démo de la version DD64 sera présentée lors du Shoshinkai.

• Officiellement, selon Nintendo Japan, Yoshi Island 64 sortira en novembre, puis Zelda 64 fin décembre. Or Nintendo of America annonce Zelda début 1998! Qui croire?



"Cat's Eye", un navet.

### "CAT'S EYE" MASSACRÉ

"Cat's Eye" au cinéma. Une belle catastrophe. Pâle copie de "Batman", l'animé a été massacré dans un film pauvre et mal filmé. Un échec cependant la présence très réjouissante d'une Cat's Mobile sous la forme d'un jouet peint avec des ailerons en carton pour faire style! Lamentable...

### LA SANTÉ DU TAMAGOTCHI

Bandai annonce avoir vendu 10 millions d'exemplaires de Tamagotchi au Japon et 4 millions à l'étranger. Pourtant, la troisième version ne semble pas avoir suscité l'engouement initial.

### LES BIBLES NE SONT PAS ÉTERNELLES

Le monument du manga, "Shonen Jump", institution qui paraissait toutes les semaines, devrait disparaître sous sa forme actuelle pour devenir un magazine. La fin des séries cultes telles que "DBZ" ou "City Hunter" aurait en effet provoqué une baisse sensible des ventes. C'est la crise...

### SIMPLE COMME UN COUP DE FIC!



Le jeu vidéo ne va pas tarder à débarquer sur les écrans LCD des portables nippons. On devrait pouvoir même jouer à réseau! Pour l'instant, quand on sait qu'un Japonais sur quatre en possède au moins un!

VOUS

N'AIMEZ

PAS LES

VAUTOURS, NOUS NON

PLUS CA TOMBE BIEN!

3615 \* 2,23 F la mn



### PLAYSTATION

#### NEWS

PARAPPA THE RAPPER	299 F
OVER BOARD	299 F
APOCALYPSE	349 F
DEATH TRAP DONGEON	349 F
FORSAKEN	349 F
FIGHTING FORCE	349 F
NIGHTMARE CREATURES	349 F
QUAKE	349 F
DUKE NUKEM 3D	349 F
NUCLEAR STRIKE	349 F
G POLICE	349 F
ABE ODISSEY	349 F
AGENT ARMSTRONG	349 F
NHL 98	349 F
TETRIS PLUS	349 F
TOSHINDEN II	349 F
MOTO RACER	349 F
RAPID RACER	369 F
TIME CRISIS + GUN	599 F

### NINTENDO 64

#### JEUX EUROPÉENS

LAMBORGHINI AC	499 F
HUMAN GP	499 F
DOOM 64	549 F
HEXEN	549 F
LILA WARS (STARFOX)	549 F

POUR AVOIR TA CONSOLE TELEPHONE NOUS

### SATURN

#### TOP DES TOPS DU MOIS

RESIDENT EVIL	349 F
DISCWORLD 2	349 F
MADDEN 98	349 F
WIPEOUT 2097	349 F
WARCRAFT 2	349 F

3615 Consolplus

Frais de port : 20 F pour les jeux et les cassettes  
50 F pour les consoles

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINTEL, DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7 J / 7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

#### COORDONNÉES

Nom : .....  
Prénom : .....  
adresse : .....  
Ville : .....  
Code Postal : .....

#### RÈGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL : .....  
☐ CARTE BANCAIRE .....  
Expiré le : .....  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 10/ 97

TOUS CES PRODUITS SONT ÉGALEMENT DISPONIBLES  
AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES  
9 Rue Léopante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER

Photos non contractuelles - Offres limitées - fonction des stocks disponibles



## Tokyo Game Show : la cartou

Surnommé l'E3 japonais, le Tokyo Game Show regroupe deux fois par an la profession entière au Tokyo Big Site. Comme l'édition du printemps, celle de cet automne a ramené du beau monde et une tonne de jeux mais dans une ambiance des plus moroses...



### SCE

Fort des bonnes ventes de sa Playstation, Sony l'éditeur était venu avec deux titres européens : un autre japonais sous le nom de Gran Turismo. Ce dernier était l'une des deux surprises du salon avec Burning Rangers.

**A retenir: Gran Turismo.**



### NAMCO

En attendant Tekken 3, il n'y avait pas de grandes nouveautés chez Namco.

Les ventes ne sont pas fameuses et Tekken 2 n'a pas enregistré le résultat attendu. L'éditeur se diversifie, avec des prochains titres de genres différents, pour tenter de ratisser large.

**A retenir: Kuronoa, Namco Museum Encore.**



Namco Museum Encore.

### SNK

Ce n'est pas la grande forme chez SNK, et le spécialiste du jeu de combat 2D devrait faire comme Capcom, un saut du côté du père Mario. En attendant, la Neo Geo 64, la Neo Geo 16 bits continue à rendre des services. La suite Pulsar est annoncée pour la fin d'année.

**A retenir: KoF'97 (Neo cart. et CD), Pulsar 2 (Neo).**



King of Fighters 97.

**L**es éditeurs ne cachent plus leur inquiétude. Les petits comme les grands ne vendent plus autant qu'avant (du temps des 16 bits) et leur marge de profit est plus réduite. Le CD-Rom n'avait plus la cote et certains en venaient à regretter le bon vieux temps. Dans cette ambiance délétère, beaucoup affichaient, derrière la façade, une mine déconfite. Sega se restructure et Sony continue sa progression mais, d'une manière générale, la situation profite à Nintendo.



# the prend sa revanche

## TAITO

L'éditeur poursuit son chemin avec des jeux originaux comme la simulation de conduite de train et son pad spécial. C'est du reste la seule nouveauté car le secteur de l'arcade mobilise tous ses efforts avec le développement de la carte Taito Wolf.

**A retenir:** Densha de go! (PS), Psychic Force (Sat.), Layer Section 2 Ray Storm.



Densha 1 & 2: à vous les joies du métro!



La version DSturn devrait utiliser les capacités en haute résolution de la machine.

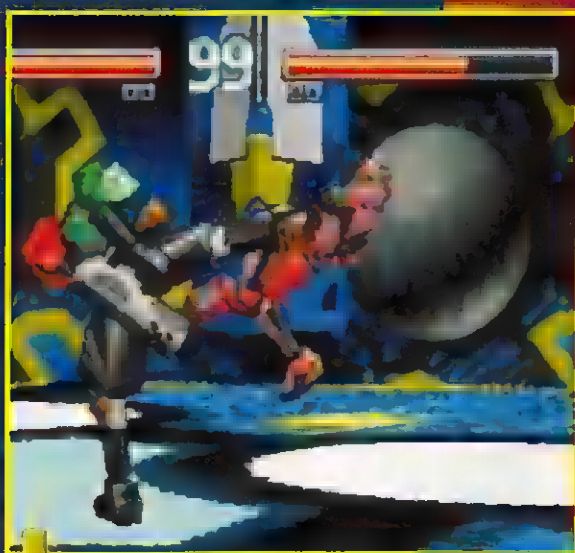
## SEGA

En pleine restructuration, l'éditeur n'est pas dans sa plus grande forme et se concentre sur l'arcade. L'avenir pour Sega passe par la Saturn 2 et l'éventuel projet Dural. Tout le monde n'attend plus que son annonce officielle. La fin d'année sera cependant riche en bons titres. Allez donc faire un tour dans les pages "Japon previews".

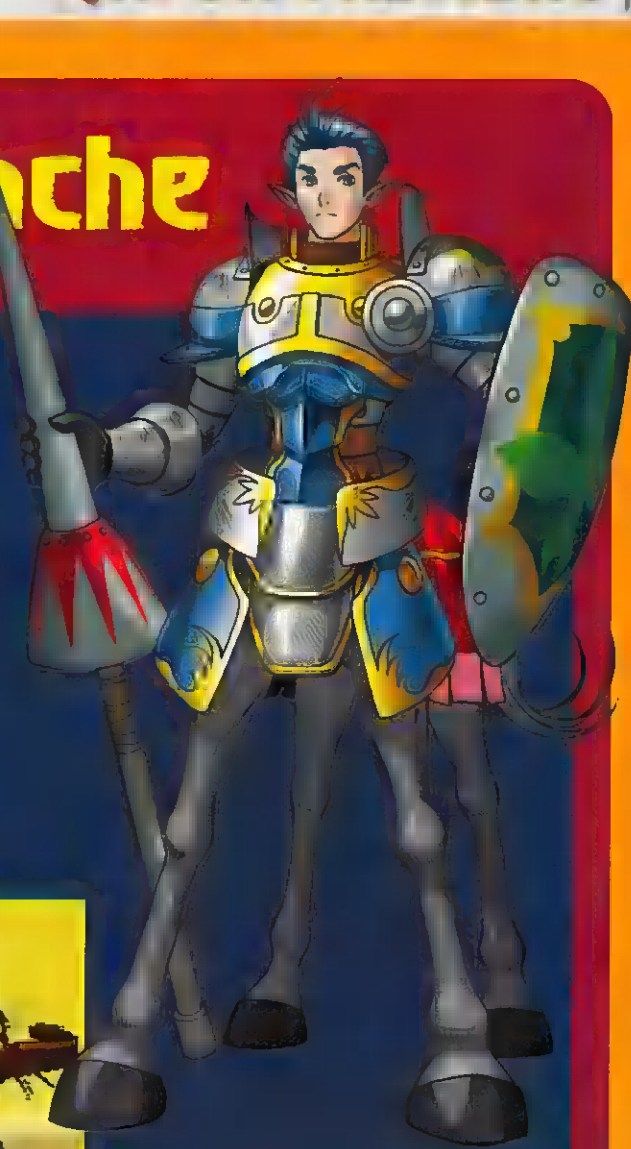
**A retenir:** Sakura Taisen 2, Azel Panzer Dragoon RPG, Sega Touring Car, Burning Rangers, Sonic R, Shining Force III, Zero Divide.



Azel Panzer Dragoon RPG.



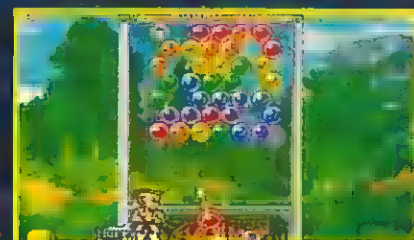
Zero Divide: cette adaptation regroupe les 2 volets PS.



## ENIX

Une dizaine de projets sur Playstation et cinq sur Saturn et sur N64: l'éditeur n'a jamais connu une telle créativité. Une vingtaine de titres, donc, annoncés, ou présentés pour certains. Dragon Quest VII est en attente, car l'éditeur veut voir comment la situation entre Nintendo et Sony va évoluer. A noter Bust a Move, qui va mettre Parappa au placard en introduisant la danse avec une totale liberté de chorégraphie.

**A retenir:** Bust a Move (PS).



Bust a Move a été l'occasion d'un show infernal! Sony tremble et Enix devrait réaliser le carton magistral!



## CAPCOM

Aucune nouveauté mais la démonstration, une nouvelle fois, du savoir-faire de l'éditeur. Capcom lui aussi est en quête d'argent frais et on parle d'un Bio Hazard N64. A noter que SFIII est annoncé sur Saturn. L'éditeur espère réaliser de meilleures ventes avec Bio Hazard 2. Le titre est devenu hautement stratégique.

**A retenir: Bio Hazard 2 (Sat, & PS), X-Men vs SF (Sat.), Vampire Savior (Sat.).**



PlayBomber: l'angle de vue de la version Playstation ne se révèle pas toujours très pratique...

## GAME ARTS

Fidèle de Sega, l'éditeur présente des suites très attendues de ses grands hits en plus du fameux Grandia. Cela devrait être d'une grande aide pour la Saturn en fin d'année.

**A retenir: GunGriffon 2, Lunar 2.**

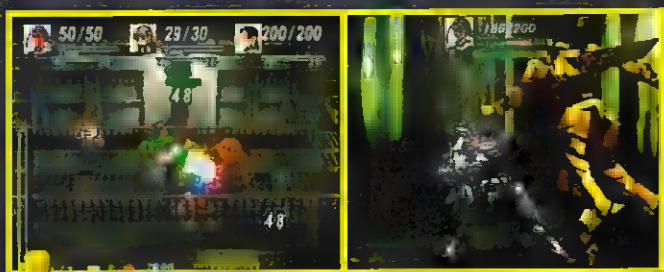
## SQUARE

Après l'effet Final Fantasy VII, la magie ne semble plus marcher. On ne se battait pas pour jouer aux derniers titres de l'éditeur. Avec une moindre recette que sur Super Famicom, le chiffre d'affaires est en net recul. Signe des temps, une rumeur insistante fait état du développement d'un Final Fantasy sur N64...

**A retenir: Xenogear, Chocobo ne Dungeon, Sokaigi.**



Chocobo 1 & 2: voici un jeu qui a la particularité de vous faire repartir de zéro si vous mourez.



Xenogears 1 & 2: un jeu difficile à cerner entre le RPG et le combat 3D. Un jeu laboratoire ?



Sokaigi: voici la réponse de Square au très attendu Metal Gear. Vraiment?

## BANDAI

Tamagochi 2 sur Game Boy, sans oublier les version PS et N64, plus une tonne de titres basés sur Gundam, l'éditeur perpétue la tradition. On parle aussi d'un DB et d'un Gundam sur N64. Sa filiale Banpresto présentait aussi un clone de Virtual On sur PS, basé sur Gundam.

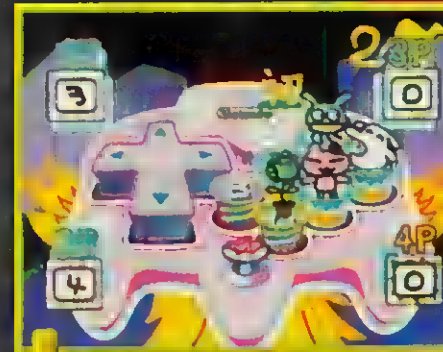
**A retenir: Real Robots Final Attack (PS), Super Robot Spirits.**



Tamagochi 2: Bandai exploite le filon jusqu'à l'épuisement...



Tamagochi PS: les possesseurs de PS n'y échapperont pas!



Tamagochi World 1 & 2: Tamagochi World a-t-il une chance face à Pocket Monster 64 sur N64?



## HUDSON

L'éditeur semble de plus en plus se tourner vers N64 et en a profité pour montrer le Bomberman PS. La Saturn n'est pas au mieux de sa forme et l'éditeur doit survivre.

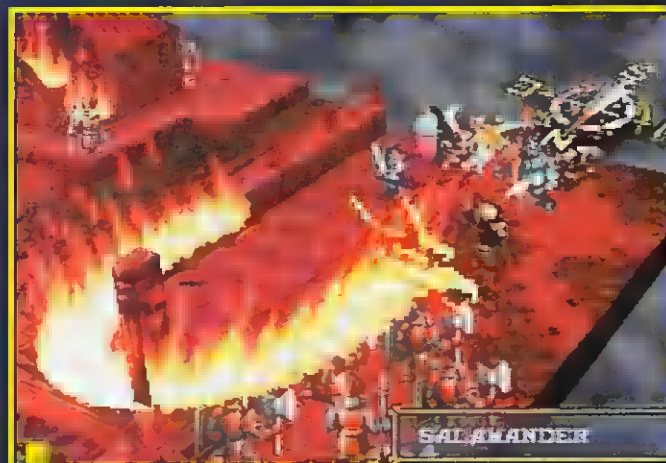
**A retenir: Play Bomberman, Bomberman 64, Dual Heroes, J-League Eleven Beat 97 (N64).**



## KONAMI

Aucune surprise PS mais une tonne de projets en démo ou annoncés sur N64. Cela semble la politique de l'éditeur, qui reconnaît gagner proportionnellement plus d'argent sur N64 que sur PS. Ah, la cartouche! A noter Gasp!! (un jeu de combat 3D prometteur et un gros projet de jeu d'action 3D, Hybrid Heaven). Dracula 3D (N64) est en attente pour le moment.

**A retenir: MSX Collection (PS), Vandalheart (Sat. & Win95), NBA (N64), Gasp!! (N64), World Soccer 3 (N64), Hybrid Heaven (N64), Hyper Olympic (N64), Dracula 3D (N64).**



Vandalheart: l'adaptation des titres PS sur Saturn se fait rapidement pour la grande joie des possesseurs de la Saturn.



Dracula 3D 1 & 2 le projet est ralenti pour repenser le game-play.



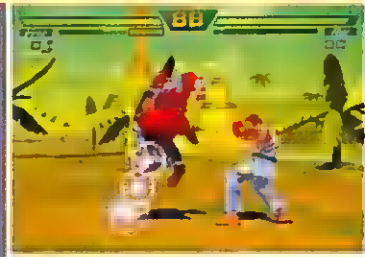
Gasp!! les jeux de combat 3D arrivent sur N64!

## EN MARGE DU SAGON...

- 3D/fx a menacé Sega de procès après l'abandon du projet Black Belt à base du fameux processeur. Malheureusement pour l'américain, Sega étant un actionnaire important de la firme, le tout s'est calmé rapidement... De plus, 3D/fx avait commis une lourde faute en dévoilant l'existence même de la machine par un communiqué officiel.
- L'action de Sega a monté de 30% en un seul jour! Pourquoi? Tout simplement parce que l'abandon du projet 3D/fx a fortement rassuré les investisseurs et les actionnaires qui n'avaient pas du tout confiance dans l'américain. Le projet Nec, lui, met en confiance. Chauvinisme?
- Capcom se préparait à sortir ses premiers titres N64: Ghoult 'n Ghost 64, Rockman 64, Street Fighter III, Street Puzzle Fighter 64, une version originale et démente de Bio Hazard. On n'attend plus que la confirmation officielle de Capcom Japan.







# STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA : APRÈS UN BON COMBAT, UN GUERRIER A TOUJOURS DROIT AU REPOS.

PLAYSTATION MAGAZINE : 8/10

CONSOLE + : 93%

PLAYMAG : 17/20

JOYPAD : 95%

PLAYER ONE : 92%

CRAZY GAMES : 9/10

**3615** Astuces,  
infos,  
cadeaux.  
**VIRGIN**  
GAMES® \*2,23 minute

**08 36 68 94 95\***



<http://www.virgininteractive.fr>

**CAPCOM**



© Capcom Co. Ltd. Street Fighter Ex Plus Alpha sur PS2. Toutes les marques déposées de Capcom Co. Ltd. et Virgin Interactive. All rights reserved. Virgin is a registered trademark. Virgin Interactive est une marque déposée de Virgin Interactive.





# STREET FIGHTER plus **α**

REFLEXION FANTASY

EN 3D LA BASTON PREND UNE AUTRE DIMENSION



# The Hakkenden

Quel est son intérêt ? L'histoire se passe dans le Yamato, à l'époque des samouraïs. Tout débute par l'affrontement de deux clans. Le chef du clan Satomi promet de donner sa fille en mariage à quiconque lui ramènera la tête du chef adverse, protégé par des esprits maléfiques. Yatsufusa relève le défi et c'est... le chien de la famille ! La princesse Fussé part donc loin, par-delà les montagnes, avec Yatsufusa. Mais elle ne laisse pas le chien s'approcher, menaçant de se suicider. C'en est là pour notre couple dépareillé lorsque Daisuke, l'ancien promis de la princesse, que l'on croyait mort sur le champ de bataille, décide de faire justice. Malheur ! la balle qu'il destine à Yatsufusa touche aussi Fussé. Mourante, celle-ci lui demande de briser la malédiction qui va s'abattre sur les Satomi ! Tandis qu'elle agonise, huit perles se détachent de son collier

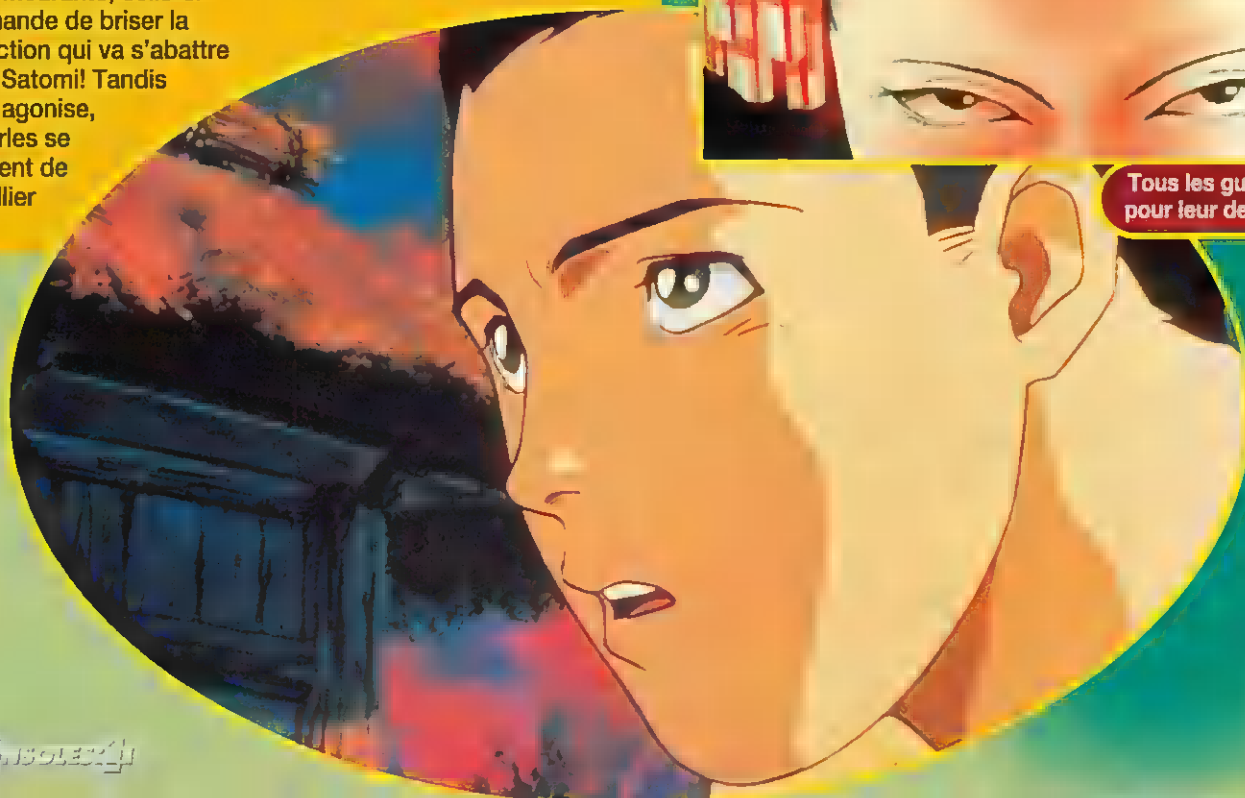
et gravitent en l'air. Un kanji apparaît sur chacune d'elles avant qu'elles ne se dispersent. A chacune des perles correspond un guerrier, il faut maintenant qu'ils se réunissent pour affronter leur destin et briser la malédiction. D'un design atypique, Hakkenden bénéficie d'un scénario musclé, au rythme endiablé ! Par tradition, les histoires de samouraïs sont assez sanglantes, et les combats au sabre se finissent forcément mal. Si l'on y ajoute les créatures maléfiques et la magie noire, cela donne des OAV assez gore - âmes sensibles s'abstenir. Musiques géniales, réalisation superbe : une grande série à ne surtout pas manquer.

et gravitent en l'air. Un kanji apparaît sur chacune d'elles avant qu'elles ne se dispersent. A chacune des perles correspond un guerrier, il faut maintenant qu'ils se réunissent pour affronter leur destin et briser la malédiction. D'un design atypique, Hakkenden bénéficie d'un scénario musclé, au rythme endiablé ! Par tradition, les histoires de samouraïs sont assez sanglantes, et les combats au sabre se finissent forcément mal. Si l'on y ajoute les créatures maléfiques et la magie noire, cela donne des OAV assez gore - âmes sensibles s'abstenir. Musiques géniales, réalisation superbe : une grande série à ne surtout pas manquer.

Tous les guerriers réunis pour leur dernier combat.



Tous les guerriers réunis pour leur dernier combat.

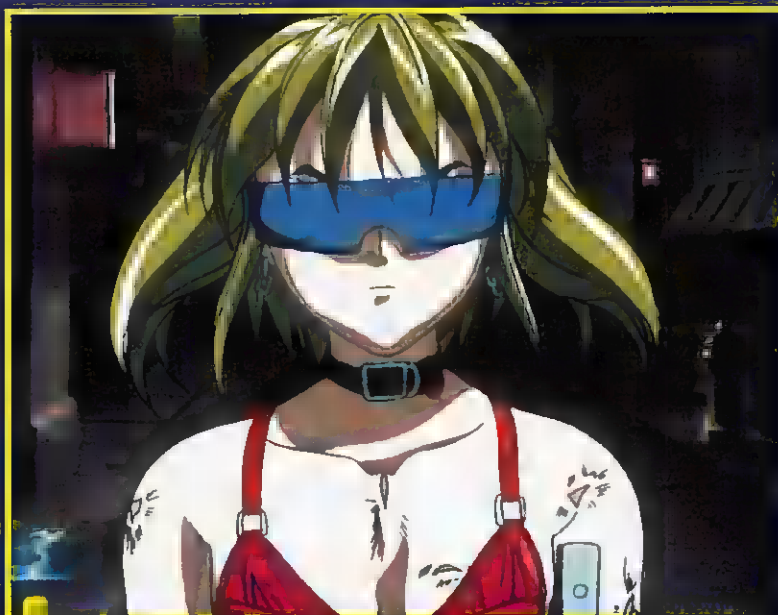






## ARMITAGE 3

"Armitage" sera diffusé sur Canal+, à partir de vendredi 22, par groupes de deux OAV. Le doublage a été refait. A vos magnétoscopes!



Un peu tête brûlée mais si mignonne.

Editeur: KAZE ANIMATION

Auteur : TAKASHI ANNO

Version: FRANÇAISE



Les deux guerriers et la belle Amaji.



Le combat s'annonce difficile.





# Ah! My Goddess

Alors que "Video Girl Ai" vient de se terminer, "Ah! My Goddess" pourrait bien prendre la suite. En tout cas, on reste dans le même ton, et beaucoup risquent d'être conquis.

**K**eichi est un jeune garçon qui n'est encore jamais sorti avec une fille et il complexe un peu sur sa petite taille. Alors qu'il "garde" le foyer d'étudiants dans lequel il habite, il se trompe en composant un numéro de téléphone. Une déesse apparaît pour lui exaucer un vœu et un seul. Elle est charmante et se nomme Belldandy. Contre toute attente, Keichi lui demande de rester avec lui pour toujours. Le souhait est accepté et, dès lors, si quelqu'un essaie de les séparer, il subit les effets de la "force d'interposition". En clair, il ne lui arrive que des ennuis! La petite vie tranquille de Keichi va changer du tout au tout.

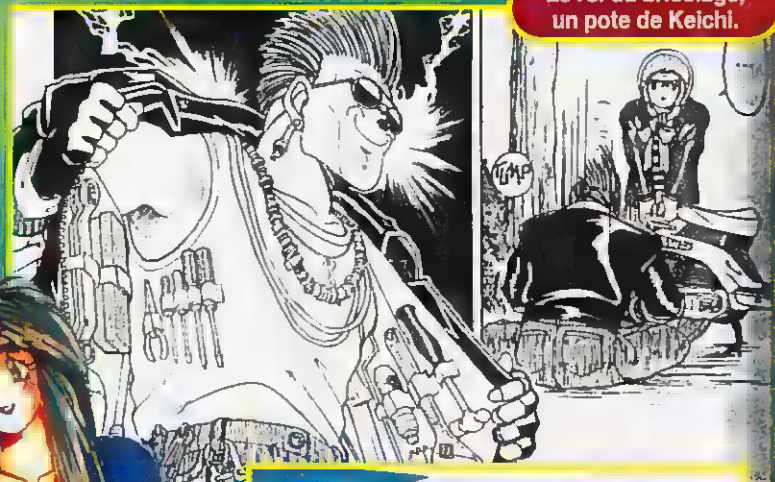
Belldandy est une déesse de première catégorie et, de ce fait, très puissante. Elle peut modifier certains aspects de la réalité, comme changer de vêtements, parler aux éléments ou lire dans les cœurs... Sur ces entrefaits, Keichi et Belldandy se font virer du foyer vu qu'il est interdit aux filles. Nos deux tourtereaux trouveront refuge dans un temple, qui deviendra leur maison. Le dessin, toujours bien lèché, de ce manga est d'un style un peu atypique, notamment les visages. Même si l'histoire débute un peu comme dans Video Girl Ai, la suite des événements vous réserve nombre de surprises.



Belldandy croit Keichi malade.



Le roi du bricolage, un pote de Keichi.



Editeur: MANGA PLAYER

Mangaka: K. FUJISHIMA

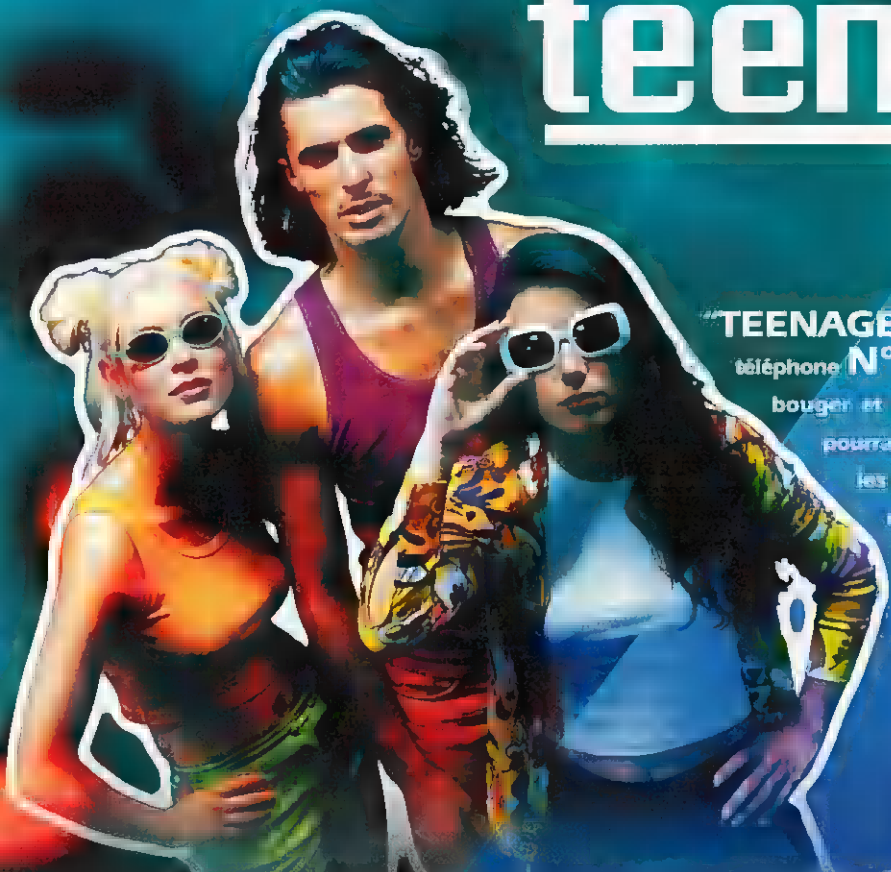
Version:  
FRANÇAISE



Belldandy en couverture de ce très bon manga.



# teenage line



"TEENAGE LINE", c'est le numéro de téléphone N°1 chez les Teenagers qui aiment bouger et s'éclater. Une fois en ligne, tu pourras t'éclater avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service. | C'est le plus grand forum de France ! |

N'appelle pas, c'est vraiment trop coool pour toi !

**08 36 68 70 60**

## RADIO ADUS



écoute ou participe!

### Une question?

- Amours
- Bons plans
- Flirt
- prévention
- rapports filles/garçon
- la réponse en direct**

**08 36 68 30 40**



## ROBOCOP

50% Homme, 50% Robot  
**100% Justicier**

**08 36 68 15 12**



## MARS ATTACKS

AKH AKH AKH! par téléphone

**08 36 68 91 00**



## POWER RANGERS

**08 36 68 50 40**



## AU DELA DU REEL

the X files

**08 36 68 30 60**



## LUCKY LUCKY

AU

**08 36 68 00 05**



## THE SIMPSONS

Des jeux et des cadeaux au :

**08 36 68 00 23**



# 3x3 Eyes

Yuzo Takada étant un de mes mangakas favoris ("Blue Seed", "Nuku Nuku"), il était impensable de passer sous silence la sortie du deuxième volume de "3x3 Eyes"! Allez, courez tous l'acheter, c'est du bon!



Editeur: MANGA PLAYER

Mangaka: Y. TAKADA

Version:  
FRANÇAISE

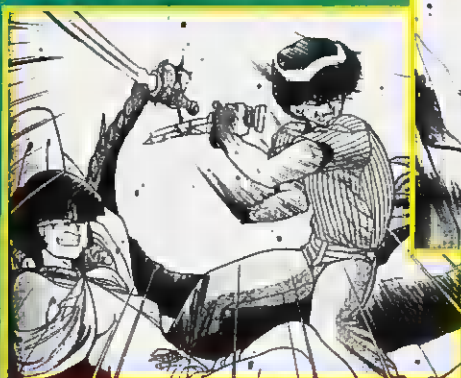


**P**our ceux qui ne connaîtraient par encore "3x3 Eyes" (est-ce possible?), voici un petit résumé pour vous mettre l'eau à la bouche. Paï est la dernière survivante des Sanjiyans Ankara, une race dotée de très puissants pouvoirs magiques. Elle a transformé Yakumo en "Wu", il est devenu son serviteur, protecteur, ami... Ensemble, ils recherchent la Statue des hommes pour que Paï puisse devenir humaine. Malheureusement, plusieurs créatures maléfiques cherchent à ressusciter Kwei-Yan-Wang, un démon que les derniers Sanjiyans ont expédié dans un endroit où il ne pourrait plus nuire. Paï ne peut laisser faire ça, car le monde des humains serait détruit. Inutile de vous dire que ce deuxième volume est immanquable, d'autant que Yakumo a beaucoup

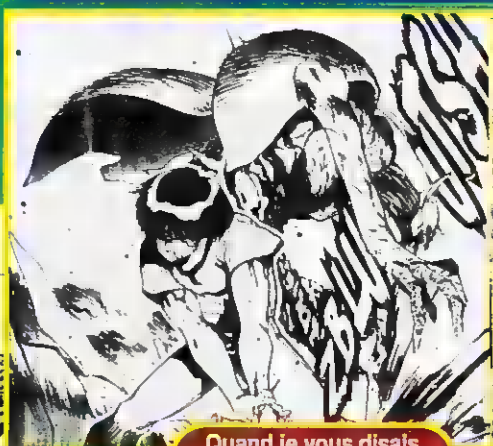
changé. Plusieurs années de voyage l'ont rendu plus fort, plus sûr de lui. "3x3 Eyes" est un excellent manga, un des meilleurs avec "Cobra", "Sanctuary", "Ranma" et "Appleseed". Le scénario est vraiment très fort, la relation entre Yakumo et Paï n'est jamais réellement claire. Pour une fois, le héros est faible lorsqu'il s'agit de combattre. Seule Paï, lorsque son troisième œil apparaît et qu'elle se laisse diriger par son autre conscience, est forte. Même si le style de dessin n'est pas du goût de tout le monde, il faut avouer que le trait est bon et que les décors sont soignés. Mélangeant avec bonheur magie noire, gore, amour et action... 3x3 Eyes est un manga à lire toutes affaires cessantes!!



Paï dans son costume "traditionnel".



Yakumo se tranche la main contrôlée par un monstre plutôt que de tuer une amie.



Quand je vous disais que c'est un peu gore.



Paï et son oiseau domestique, Taku.



# SEGA WORLDWIDE SOCCER '98

Championnat  
de D1 ou Coupe  
du Monde ?  
Le vainqueur  
joue sur Saturn !



- Jouez avec tous les clubs français, anglais et espagnols comprenant chacun 20 équipes, en plus des 48 équipes internationales.

- Grâce au Player Edit, créez votre propre championnat en personnalisant votre équipe.

- Excellente jouabilité et nombreuses techniques de jeu inédites (passes, tackles, retournés, bicyclettes, lobs, roulettes, effets dans le ballon...).

- Graphismes et animation exceptionnels (utilisation de la motion capture).

- De multiples options pour démarrer votre match dans les meilleures conditions (choix des modes de jeu, du stade, du temps météo...)



SITE WEB :  
<http://www.sega-europe.com>



## SEGA SATURN

ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.





# Tekken

Sony Music Entertainment a accepté de dévoiler en exclusivité pour Consoles+ les tout premiers clichés de la série d'OAV qui est en train de voir le jour dans ses studios. Tekken bientôt en animé: non, vous n'avez pas rêvé.



Lee agit, tapi dans l'ombre. Un homme mystérieux qui révélera un peu de son histoire par la suite.

**Q**uand un jeu a acquis une certaine notoriété, la tradition veut qu'on en fasse un animé. C'est une spécialité de Sega, mais SNK, Takara et Capcom en connaissent, eux aussi un rayon. C'est maintenant au tour de Namco. Alors qu'un film en images de synthèse est prévu pour le printemps 98, l'éditeur a confié à SME le soin de réaliser, en coopération avec Ascii, une série d'OAV basée sur les deux premiers Tekken – Namco ne participe en rien à l'opération et a préféré laisser les spécialistes s'en occuper. On retrouve donc les personnages du jeu dans un scénario créé pour les besoins du film. On y trouve aussi quelques éléments de Tekken 3, comme les liens d'affection qui unissent Kazuya à Jun.

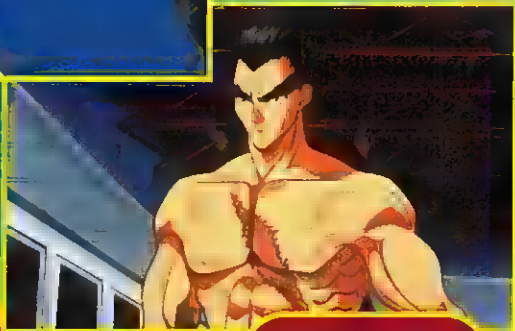
L'histoire n'a pas encore été révélée dans le détail. Le premier volet est annoncé pour novembre prochain et le second pour janvier 1998. L'animé devrait garder tout ce qui a fait le succès du jeu, avec ses coups spéciaux et ses combats spectaculaires. La qualité de la réalisation semble pour le moment plutôt bonne, avec des dessins assez fins: rien à voir avec Fatal Fury et ses nez pointus. Namco semble décidé à faire coup double, l'OAV profitant de la réputation du jeu, et réciproquement! Si vous êtes un fan de la saga du "tournoi du Poing de fer" et si l'animation japonaise vous attire, alors cette adaptation est pour vous. Le titre est assez connu pour qu'on puisse espérer une version française.



Michelle est capable d'enchaîner poing et pied à une cadence infernale.



Lei viendra apporter son aide à Jun et ses amis face aux forces des Ténèbres.



Kazuya fait voler en lambeaux ses vêtements avant d'affronter son ennemi.



Heihachi est le grand méchant, comme d'habitude...

Une illustrations officielle du premier volume de l'OAV.

De Kazuya, Jun ne possède plus que ce pendentif. Où est-il donc?





NINTENDO 64



LA NINTENDO 64

officielle France  
+ 1 manette

999F

Les meilleurs jeux

Nintendo 64

sont chez Micromania!

EL POLE POSITION

NEW

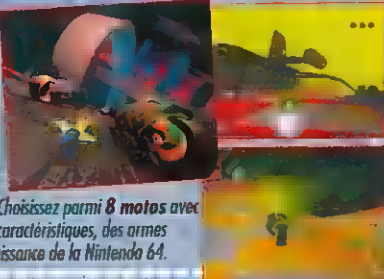
de nombreuses voitures que vous pourrez les régler à votre guise, le choix entre de nombreux circuits... tout cela accompagné d'une bande son et graphismes de qualité.

Dans ce jeu de Formula 1 vous aurez le choix entre



NEW

Etes-vous prêts à défier la gravité ? Dans ce jeu de course de moto futuriste, vous vous mesurerez à de redoutables adversaires, jusqu'à 4 sur le même écran. Choisissez parmi 8 motos avec chacune leurs propres caractéristiques, des armes



différentes... sur 12 circuits aux décors à la hauteur de la puissance de la Nintendo 64.

BLAST CORPS

NEW

En l'an 2000, un camion fou transportant du gaz mortel pour l'humanité : et si ce camion venait à exploser ? Votre mission est de l'empêcher de rentrer en collision avec quoi que ce soit. Pour cela vous disposez d'une quinzaine de véhicules, sur plus de



LYLAT WARS

VIBREUR

Fox est

nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.



Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulent les chocs des armes ennemies, vous étonneront !

NOUVEAU SERVICE !

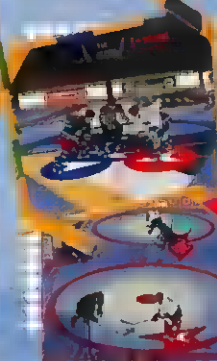
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64

\* Voir conditions à la caisse



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



Avec ce jeu de Hockey, vous pourrez jouer soit en mode arcade, soit en mode simulation. En mode arcade jouez 3 contre 3, avec coups spéciaux... En mode simulation vous trouverez toutes



NEW

les équipes, avec les joueurs même ceux qui se sont cachés ! Jusqu'à 4 joueurs en même temps.



Le seul jeu de basket sur Nintendo 64 ! Vous participerez aux tournois 2 contre 2, avec les plus grands joueurs de la NBA. Vous pourrez même créer votre propre joueur et lui faire utiliser tous les coups spéciaux (jeu à 4 en simultané). À ne manquer sous aucun prétexte !!



NEW





# 8 nouveaux Micromania!

# Les meilleurs jeux

# PlayStation sont chez Micromania!

ITALIE 2  
NOYELLES-GODAULT  
IVRY GRAND CIEL  
ROUEN ST-SEVER  
REIMS CORMONTREUIL  
AVIGNON  
TOULOUSE  
LYON ST-PRIEST

Le catalogue PlayStation N°6  
22 pages couleurs disponible chez Micromania !!

RAPID RACER

de Off-Shore la plus rapide du monde !  
Graphismes haute résolution, vitesse hallucinante, ralentissement nul, décors variés ! Tel est le cocktail explosif de Rapid Racer. Participez à des courses éhémères où la dextérité est primordiale. Et toutefois circuits proposés ne vous suffisent pas créez les vôtres jusqu'à 280000 !



NEW

Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console ! Beat'm all entièrement en 3D temps réel, vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'interactivité est



poussée à son extrême. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !



NEW

Entièrement compatible avec la manette analogique, CROC renouvelle le genre plateforme

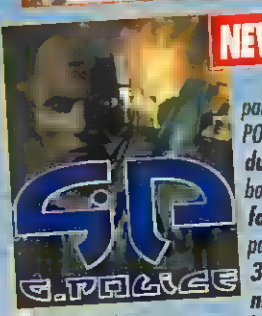


Avec des dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel, il offre une possibilité de déplacement total. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbols du tyran. Leur sort est entre vos mains.



NEW

Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides seul ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !



NEW

Vous faites partie de la G-POLICE, escadron du futur. À bord de votre forteresse volante parcourez 35 niveaux à la 3D éblouissante. Nombreuses scènes en PMV, musiques envoiées et action non stop !



NEW

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !



Vous aimez MicroMachines ? Overboard vous comble. Dans ce jeu d'action stratégie vous dirigez une flotte de gabions dont le but est de détruire l'adversaire. Excellent seul, ce jeu prend toute sa dimension à plusieurs, particulièrement à 5 joueurs.



NEW

La suite de Air Combat : les graphismes ont été améliorés, toujours autant de missions et de choix d'avions. Complètement compatible avec le Joypad analogique Sony.





# LA PLAYSTATION 990 F

## +1 manette

### LE POWERPACK

- 1 CARTE MÉMOIRE
- 1 MANETTE
- 1 SACOCHE

299 F



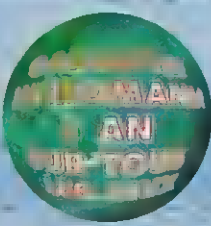
PlayStation



### NOUVEAU SERVICE!

**Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64**

Voir conditions à caisse



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la

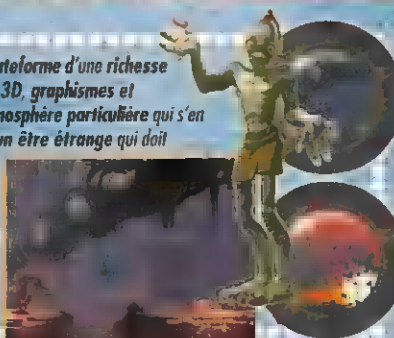
## FORMULA 1 97

météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les chocs en temps réel. Deux modes proposés, arcade et grand prix. FORMULA 1 est entièrement compatible avec la manette analogique de SONY !



### UN JEU EXCEPTIONNEL

Un jeu de plateforme d'une richesse rare : décors en 3D, graphismes et personnages ■ surtout l'atmosphère particulière qui s'en dégage. Vous incarnez ABE, un être étrange qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine ■ se voir transformer en hamburger, et vous devrez aussi délivrer, avec votre compagnon ELUM, 77 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...



# LES MICROMANIA

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2  
A côté Grand Optical - 75013 Paris

## MICROMANIA IVRY GRAND CIEL

Centre ccial Carrefour Grand Ciel  
92300 IVRY-SUR-SEINE

## MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

Centre Ccial Carrefour Cormontreuil - 51200 Cormontreuil

## MICROMANIA AVIGNON

Espace Soleil - 84130 LE PONTET  
Tél. 04 90 30 17 66

## MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84 av. Champs-Élysées  
Mo George 5 - RER Charles de Gaulle-Étoile  
Tél. 01 42 56 04 13

## MICROMANIA BYD DES ITALIENS

Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens  
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot  
RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 19

## MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Métro Montparnasse ou Saint-Placide  
Tél. 01 45 49 07 07

## MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau -2  
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut  
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

## MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps  
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs  
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

## MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

## MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

## MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

## MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2  
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

## MICROMANIA LES ARCADES

Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas  
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

## MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

Centre Commercial Carrefour - 77190  
Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

## MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy  
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE  
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TEL. 04 92 94 36 00  
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

3615 MICROMANIA  
Tout le catalogue des jeux  
(1,29 F. la minute)

**GRATUITE**  
avec le 1<sup>er</sup> achat !  
De nombreux privilèges  
avec la Mégacarte et 5%  
de remise sur des prix canons !

## MICROMANIA NOYELLES-GODAULT

Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

## MICROMANIA ROUEN SI-SEVER

Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

## MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST

Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST  
Tél. 04 72 37 47 55

## MICROMANIA TOULOUSE

Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

## MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas  
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus  
Bus 185/285 RER C Choisy  
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

## MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines  
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

## MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Les 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Go Sport  
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

## MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut  
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture  
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil  
Tél. 01 43 77 24 11

## MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

## MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

## MICROMANIA CAP 3000

Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

## MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1  
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

## MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

## MICROMANIA EURAILLE

Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

## MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

## MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut (Face entrée BHV)  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70



Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

\* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 97.



## NEWS



## Dessin animé RAYMAN À LA TÉLÉ

● Rayman, en dessin animé sur une chaîne de télé française, vous en rêviez? Ubi Soft va certainement le faire. Ce qui nous changera agréablement des japonaiseries... Mais pas de panique, gardez votre sang-froid: ce ne sera pas avant l'automne 1999. C'est du moins ce que projette l'éditeur français, concepteur du bonhomme sans bras ni jambes. Une délégation d'Ubi Soft était présente au dernier Mipcom (un des salons audiovisuels les plus importants au monde) pour trouver des partenaires. Tout ce que l'on sait pour l'instant, c'est que l'écriture de la série a été confiée à de "prestigieux" scénaristes américains, que les images de synthèse en 3D seront inspirées du jeu Rayman II (dont la sortie est prévue l'an prochain) et que le budget de production est estimé à 35 millions de francs. Il semble aussi que ce soit la nouvelle politique de la maison: créer des jeux vidéo en pensant aussitôt à les porter sur le petit écran. Rayman, qui fut l'un des tout premiers jeux à sortir sur Playstation, a été vendu, à ce jour, à 1 million d'exemplaires dans le monde, tous supports confondus.

## Ça barde entre 3D/fx et Sega LA GUERRE DES CHIPS GRAPHIQUES

● Alors que Sega semble avoir définitivement opté pour la technologie Power VR, développée par Nec, et devrait l'intégrer dans ses futurs add-on Saturn et dans sa Saturn 2, 3D/fx a annoncé son intention d'intenter un procès pour rupture de contrat au géant de l'arcade et exige plusieurs millions de dollars de dommages et intérêts. Il faut savoir que Sega avait mis en concurrence les deux constructeurs 3D/fx et Nec pour la fabrication des chips graphiques destinées à ses nouveaux projets. Or, d'après 3D/fx – qui, il y a peu de temps encore, semblait avoir remporté le marché –, Sega n'aurait pas respecté les principes les plus élémentaires de la mise en concurrence... Le président de 3D/fx, Greg Ballard, avance que "Sega a mis fin au contrat sans justification" et, plus grave encore, que Nec aurait eu accès, par l'intermédiaire de Sega, aux technologies confidentielles de 3D/fx... En réponse à ces accusations, Sega rétorque qu'il est un "investisseur important de 3D/fx", a toujours respecté "les droits de propriété de ses partenaires, et espère le même traitement en retour". Toute cette affaire devrait donc se régler au tribunal dans les mois à venir.

## Départ pour Flagship OKAMOTO QUITTE CAPCOM



● Yoshiaki Okamoto, l'un des chefs du développement de quelques produits Capcom (Street Fighter II et Resident Evil, entre autres) vient de quitter Capcom pour monter sa propre entreprise, baptisée Flagship, dans laquelle Capcom, Sega, et Nintendo, ont d'ores et déjà investi. Le but premier de cette jeune société est de proposer des scénarios pour les centres de développement nippons. Okamoto a également annoncé son intention de sortir des produits Saturn, Nintendo 64 et Playstation assez rapidement. Le premier projet de la société n'est autre qu'un RPG "nouveau genre" pour Saturn. Son originalité? Ce serait un CD

composé de quatre scénarios différents (de deux à quatre heures chacun) dont la suite (basée sur le même principe des quatre scénarios) sortirait tous les deux mois au prix de 2 000 yens (environ 100 francs). L'idée n'est-elle pas excellente? Nous en jugerons durant l'hiver 98, date à laquelle devrait sortir le premier opus de la saga.

## Ouh, qu'il est Mignon! NINTENDO MAGAZINE

● La famille Consoles+ s'agrandit, et est heureuse de vous annoncer la naissance, le 10 octobre prochain, de Nintendo Magazine. Un mag entièrement dédié aux fans de Nintendo avec les tests complets des premiers jeux de la Nintendo 64 française, la vraie soluce de Super Mario 64 (relue et approuvée par la hot-line Nintendo), des news exclusives, des previews mondiales pur sucre et une cassette vidéo qui vous présentera en images qui bougent les futurs monstres de Papa Mario 64!



### ■ LA PLAYSTATION S'ENVOLE!

Sony annonce avoir vendu 20 millions de Playstation de par le monde (contre un peu moins de 10 millions de Saturn...). La répartition serait suivante:

- 8,5 M de consoles au Japon (70 M de jeux);
- 6,4 M aux Etats-Unis (35 M de jeux);
- 5,1 M de consoles en Europe (30 M de jeux).

### ■ SONY FRANCE

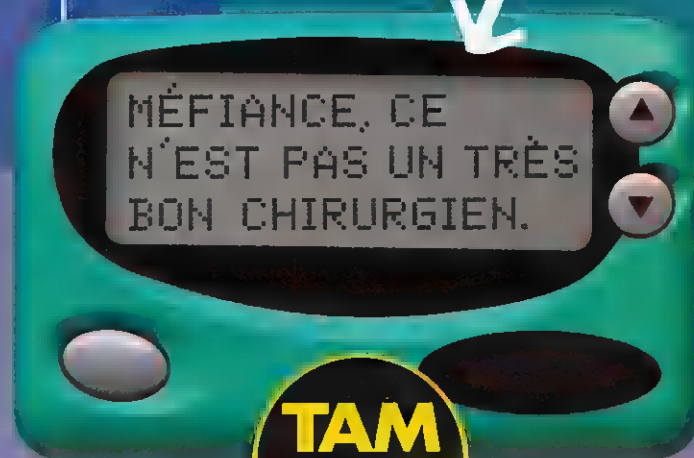
considère que Nintendo vendra pas loin de 350 000 pièces de sa console en France d'ici la fin de l'année contre 600 000 à 700 000 Playstation sur la même période.



# SANS TAM TAM



avec



Avec TAM TAM, recevez instantanément, 24 h sur 24, par téléphone, minitel, micro-ordinateur et Internet des messages écrits et cela sans payer d'abonnement. En plus, TAM TAM vous offre 3 flashes d'information par jour et des scoops en temps réel.

INTERNET : <http://www.tamtam.fr>

06 15 74 11 11

223 TTC/mn

LE MESSAGEUR DE POCHE



cegetel



■ **NINTENDO 64 US.** Nintendo of America vient d'annoncer la sortie en mars 1998 de Banjo Kazooie, Ken Jeffrey Junior et Conquer Quest. Yoshi Story (c'est le nom américain de Yoshi's Island) sortirait pour sa part le 9 février, et Bomberman 64 le 1<sup>er</sup> décembre. Aux Etats-Unis, bien entendu.

■ **SHINING EN AMÉRIQUE.** Alors que les jeux de sport constituent la denrée de base des possesseurs américains de Saturn, Sega vient de découvrir l'engouement du public yankee pour les RPG. Shining The Holy Ark vient en effet de se vendre aussi bien que le premier titre sport de la Saturn (un jeu de baseball, World Series 98) et Sega US envisage de traduire les titres à venir (Shining Force III, Phantasy Star V et Phantasy Star Collection). Il était temps.

■ **ENCORE DES RPG EN ANGLAIS...** Working Design vient d'annoncer que la version américaine de Magic Knight Rayearth (Sat) sortirait en novembre, tandis qu'Alundra (PS) est attendu en décembre. Working Design a également acquis les droits pour le marché ricain de Lunar: Silver Star Story, un jeu pour Saturn compatible avec la carte MPEG. Le jeu devrait sortirdébut 98.

■ **CAPCOM SUR N64?** C'est désormais une certitude: Capcom se lance à l'assaut de la Nintendo 64. Sont prévus un clone de Resident Evil (avec un ninja en guise de héros), un Ghouls and Ghost 64, un jeu de réflexion dans le genre de Tetris, des épisodes de Street Fighter et de Darkstalker, ainsi qu'un jeu complètement inconnu pour l'instant. Aucune date de sortie n'a été annoncée.

■ **DURAL ET SHINY.** David Perry vient d'annoncer qu'il soutiendra la console Sega nouvelle génération en adaptant Messiah, son nouveau jeu PC.



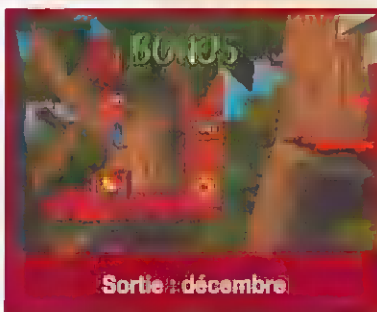
Sortie : décembre

## Les chevaliers de Baphomet 2 (PS) SUR LES TRACES DE QUETZACOATL

Nico est une journaliste qui s'est fait une spécialité de se mettre dans la panade. Elle avait déjà bien entamé les hostilités dans le premier Baphomet et la voilà qui récidive à cause d'une satanée pierre noire qu'elle a récupérée en enquêtant sur les activités d'un gros trafiquant. Elle fait appel à son fidèle copain Georges, bien sûr, et comme elle va se faire kidnapper par un gros Mexicain dès le début du jeu, on ne la verra pas beaucoup. Vous dirigerez donc le téméraire Américain dans cette nouvelle aventure, toujours aussi jolie (rapport aux graphismes classieux). Le principe du jeu n'a pas bougé d'un iota (énigmes tordues et "click & play") et seul le scénar' vous ouvrira de nouveaux horizons. Ce n'est déjà pas si mal.



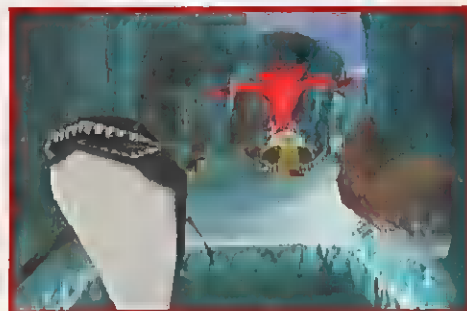
## Crash Bandycoot 2 (PS) CORTEX IS BACK!



Sortie : décembre

s'avérer bien délicates à détruire...). Naughty Dog ■ peaufiné son bébé avec amour: la réalisation est toujours aussi nickel et les sensations très fortes. Notez que Crash 2 est compatible avec le pad analogique.

La vermine rampante, plus connue sous le nom de Cortex, n'a donc pas rendu l'âme... Bien au contraire: l'infâme est en pleine forme. Et le voilà qui revient, avec de nouveaux compagnons, toujours aussi décidé à mener la vie dure à notre rongeur australien. Au long de plus de soixante niveaux bien tordus, Crash va pouvoir chevaucher de nouveaux animaux, utiliser de nouveaux ustensiles ou encore découvrir de nouvelles caisses (qui vont



Sortie : novembre

## F1 Pole Position 64 (N64) VERSION FRANÇAISE OPTIMISÉE!

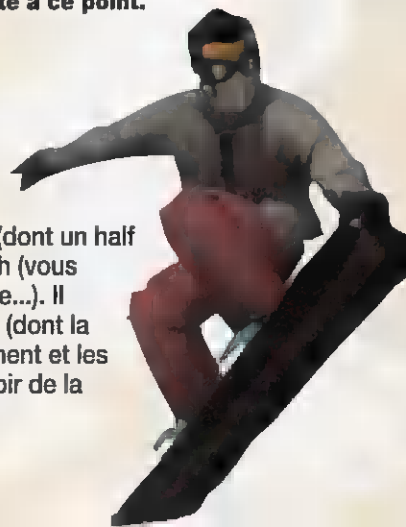
C'est bien de sortir les jeux japonais assez rapidement en version officielle, mais c'est encore mieux quand l'éditeur (ici, il s'agit d'Ubi Soft) apporte des modifications au produit. Ce F1 Pole Position 64 (testé dans notre numéro 65 sous le nom de Human Grand Prix) garde donc ses qualités de base (soit une réalisation honnête, une bonne impression de vitesse et tout plein

de circuits), mais vous trouverez également plein d'autres petits détails...

A présent, le jeu bénéficie de la licence de la FIA (donc vrais pilotes et véritables écuries de rigueur...), les développeurs d'Ubi ont ajouté des bruitages, retravaillé le clipping et les graphismes, ont réduit les effets d'étincelles jugés excessifs et ont même jugé utile de modifier les communications radio avec les stands. Ça, c'est drôlement sympa: c'est rare qu'on nous gâte à ce point.

## Snowbo Kid - Twisted Edge (N64) GLISSE DE LÀ...

Les deux premiers jeux de snow-board de la N64, Snowbo Kids et Twisted Edge, déboulent bientôt. Le premier devrait sortir en décembre au Japon, propose une option 4 joueurs, 8 circuits (dont un half pipe) et des planches "upgradables" à la manière d'un Road Rash (vous gagnez de l'argent à la fin des courses et vous boostez la planche...). Il devrait être compatible avec le vibreur. Le second, Twisted Edge (dont la photo est tirée) n'en est qu'à ses premiers stades de développement et les infos ont du mal à filtrer... Enfin, bon, vous voilà prévenu: va y avoir de la glisse sur la console à Mario...







# GET CONNECTED! \*

## \* RESTEZ BRANCHÉ !



### SV 380

**V3 Racing Wheel.**  
Volant analogique et numérique.  
Avec ses 300° de rayon de braquage, une position de volant réglable, un emplacement pour carte mémoire, un socle pouvant reposer sur sa base ou être placé sous les jambes, des boutons de tir programmables, et un pédalier analogique séparé, vous pouvez aborder la compétition automobile en toute confiance.  
Idéal pour Mario Kart 64™, F1 Pole Position 64™, ou Multi-Racing Championship™.  
Existe aussi pour Playstation™.



### SV 303

**Ultra Pad.**  
Manette dotée de 5 boutons de tir et d'une commande visuelle dans quatre directions.  
✓ Commande numérique 8 directions.  
✓ Joystick analogique.  
✓ Emplacement pour carte mémoire.



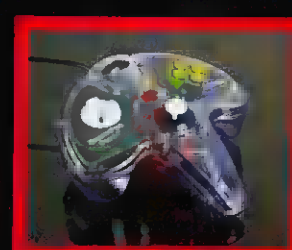
### SV 364

**Arcade Shark.**  
Poignée de jeu type Arcade.  
✓ 5 boutons de tir et commande visuelle.  
✓ Commande directionnelle analogique et numérique.  
✓ Poignée de jeu amovible.  
✓ Fonction de tir automatique et ralenti.  
✓ Emplacement pour carte mémoire.



### SV 304

Le Makopad est une manette révolutionnaire qui bénéficie de la licence officielle de Nintendo®. Avec le Makopad 64, vous aurez un contrôle total tout en gardant la même position des mains. Avec un boîtier transparent, le tir automatique, le ralenti, et un cordon de raccordement très long, le SV 304 est prêt pour l'attaque.



### SV 362 A

Héritier de la manette N64 (la plus vendue en 1996, le SharkPad Pro 64 arrive au sommet de l'empire des manettes Nintendo® 64. Il rassemble toutes les caractéristiques qui ont fait le succès de son prédécesseur le SharkPad Pro, telles que tir automatique, ralenti, boîtier transparent et emplacement pour carte mémoire. Cette fois-ci, ce modèle offre une forme unique de rate, simplifiant davantage la prise en main du stick analogique.

**GENEDIS**

**INTERACT**

GENEDIS - 9F, rue de la Sablière - 92634 GENNEVILLERS CEDEX  
Tél : 01 41 32 28 88 - Fax : 01 41 32 28 80 - e-mail : genedis@easynet.fr - web : <http://www.interact-acc.com>



## ■ NE PAS CONFONDRE

Le **killer**, simple jeu d'assassinat où les participants s'entre-tuent joyeusement, et sans trop jouer de rôles spécifiques, à coups de pistolets en plastique sous l'œil bienveillant d'un ou plusieurs arbitres.

La **murder-party**, essentiellement policière et jouée en intérieur – sorte de cluedo grandeur-nature où les joueurs mènent l'enquête.

Le **paintball**, mi-jeu mi-discipline sportive où l'on se canarde à coups pistolets à billes de peinture plutôt costauds, d'où l'utilisation de protections appropriées.

Le **grandeur-nature** proprement dit, ou "GN", qui est le plus proche du jeu de rôles sur table: les joueurs y incarnent des personnages prédéfinis et participent à une véritable intrigue.

## ■ OÙ S'ADRESSER?

Deux adresses à contacter pour tous renseignements complémentaires.

La **Fédération de jeux de rôles grandeur-nature**, qui pourra vous fournir conseils et bonnes adresses – FJRGN, 89, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél.: 01-53-06-63-31.

Le mensuel "**Casus Belli**", disponible en kiosque, qui diffuse régulièrement des annonces de manifestations, avec coordonnées – Casus Belli, 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

## Grandeur-nature KÉZAKO, LE GN?

● L'automne est traditionnellement la saison du grandeur-nature. Si elle possède (à tort) une réputation quelque peu sulfureuse, cette variété de jeu de rôles la doit certainement aux déguisements hallucinants de ses participants les plus motivés, et à la conviction que ces derniers mettent à incarner leurs personnages. Il faut dire qu'on franchit là, par rapport au jeu de rôles traditionnel, une étape supplémentaire vers l'interprétation totale de son rôle. On ne se contente plus de dire "mon personnage fait ceci ou cela": on le fait soi-même, épée en caoutchouc ou grimoire de sorts à la main. Pas question de dés, de fiche de personnage chiffrée ou de jets de compétence: si vous voulez séduire cette jolie tenancière, il faudra le faire vous-même, grâce à votre physique avantageux ou à la galanterie de votre conversation. Pourquoi ne pas laisser un instant de côté vos consoles ou vos jeux de rôles pour retrouver l'ivresse des poursuites en forêt ou la moiteur des huis-clos étouffants?



## Grandeur-nature (bis) LA PRÉPARATION

● Un GN ne s'improvise pas: de toutes les activités ludiques répertoriées, et que la décence autorise, c'est sans doute celle qui demande la préparation la plus importante: monter le décor (en extérieur ou en intérieur), briefer les

personnages sur leurs rôles, confectionner les éventuels

effets spéciaux et mettre en place les événements séquentiels, ça ne

s'improvise pas en cinq minutes. Dans la plupart des cas, le scénario ne se déroulera (et ne s'étoffera) sans accro que grâce aux talents conjugués des organisateurs. Les parties se déroulant généralement sur une journée entière, nuit incluse, il sera bien nécessaire de rythmer l'intrigue en y greffant une série d'événements spectaculaires (attaque surprise, atterrissage de soucoupe volante, invasion de sauterelles ou éruption volcanique dans la cave du manoir...).

## Grandeur-nature (ter) UNE VRAIE PIÈCE DE THÉÂTRE!

● Au cours du scénario, les joueurs (souvent beaucoup plus nombreux que dans un JDR traditionnel) auront tout loisir de converser avec les autres participants, d'affronter (ou de communiquer avec) des personnages non joueurs, de manger, de dormir, de boire ou de courir pour de vrai. La plupart mettront en outre un point d'honneur à se costumer ou se grimer avec soin et à interpréter avec conviction leur rôle (qui leur est remis avant le début de la partie). Une partie de GN réussie ressemble à une pièce de théâtre semi-improvisée, avec effets spéciaux et décors naturels. Les photos qui égaient cet article vous convaincront que la chose n'est pas toujours de tout repos. Mais qu'est-ce qu'on rigole!





# EXPLOSIVE RACING

PLAYER ONE 91%

"EXPLOSIVE RACING est un pur jeu d'arcade comme on les aime."

PLAYSTATION MAGAZINE 7/10

"EXPLOSIVE RACING explose toutes les courses arcade du moment."

du fun  
du speed...  
cocktail  
explosif!

CONSOLES+ 93%

"C'est fun, c'est beau, c'est rare et c'est à voir."  
"Certainement l'une des meilleures courses "arcade" de la PLAYSTATION..."

CONSOLES NEWS 93%

"Les sensations sont telles qu'à chaque saut on retient son souffle..."  
"Le fun est omniprésent..."



"Une vitesse hallucinante, 24 parcours différents, 15 bolides, 7 fous du volant à vos trousses. Vous pensiez tout connaître des courses auto... EXPLOSIVE RACING va vous exploser la rétine et vous coller au siège!"



FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt



"P" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "Explosive Racing" est une marque déposée de Toka. ©1997 Toka. Tous droits réservés.



# DOCK GAMES

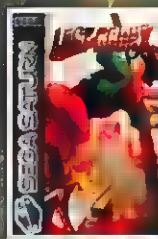
## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOCK-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.  
Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.  
Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*



Retrouvez le nouveau jeu de combat en 3D



CONSOLE SATURN + 1 PAD  
**990FRS**



Les fans de ballon rond vont être éblouis par ses qualités techniques et sa jouabilité

## NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

**NIMES** (NOUVELLE ADRESSE)  
Cours Amiral Courbet  
04.66.21.81.33

**VALENCIENNES** CENTER  
1, place Tournai  
03.27.47.30.60

**DRAGUIGNAN**  
36, bd J. Jaurès  
04.94.50.89.50

**ST DENIS**  
de la Réunion  
317, rue Marechal Leclerc  
02.62.41.98.24

**BREST** ANCIEN STOCK GAMES  
12, rue Louis Pasteur  
02.98.46.11.46

**BORDEAUX** CENTER  
142, cours V. Hugo  
05.56.31.25.29

**PAU** CENTER  
Ct Carrefour Lescar  
05.59.72.91.32

**CHARLEVILLE-MEZIERES**  
39-41 passage la République  
03.24.57.43.19

**RENNES** ANCIEN SEQUENCE NEWS  
3, rue du Puits Mauget  
02.99.31.11.26

**LAUSANNE**  
Ct Métropole 2000  
17, rue des Terreaux  
021.329.04.14

**LYON** Ecully CENTER  
Ct Carrefour Ecully  
04.78.60.33.60

**DIJON** (NOUVELLE ADRESSE)  
88, rue de la Liberté  
03.80.58.95.94

**GENEVE 2**  
Avenue Henri Dunand  
022.800.30.90

### FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE	Tél : 03.28.66.73.73

EVRY CORBEIL CENTER	Tél : 01.69.07.73.15
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
LYON ECULLY CENTER	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NIMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.68.34.05.11
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROANNE	Tél : 04.77.78.09.20

RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60

### SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
SION	Tél : 027.323.83.55
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.90
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14

### NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES

POUR L'OUVREURE DE MAGASINS EN SUISSE  
CONTACT Raymond IGLESIAS 022.800.30.90

### DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
LE TAMPON (Réunion)	Tél : 02.62.27.87.76
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
ST DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24







CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD  
**990FRS**



Evoluez dans un jeu de plateforme dans le monde Dracula.



Une adaptation de la BD très réussie.



Rencontrez le premier héros tolérant, non violent et... envoûtant.



Retrouvez votre héros à cheval avec cette nouvelle adaptation.



Voici Croc, le nouveau personnage d'un jeu d'aventure en 3D.



Pour les fans de la crosse, superbe simulation de Hockey sur glace.



Installez-vous dans un cockpit d'hélicoptère.



2 type de courses : motos : vitesse et cross, 8 circuits tout en 3D.



Un jeu du Double Dragon, en 3D en

# 5<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE DOCK GAMES

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**UNE MONTRE OFFERTE**

pour les 2000 premiers Moto Racer achetés



Fabuleux jeu de simulation de Jet Ski, les vraies sensations de la glisse, 1 ou plusieurs joueurs.



Sautrez dans le cockpit d'une Formule 1 pour une course à vous couper le souffle.



Débarquez à Los Angeles post apocalyptique pour exploser les aliens.



Pour tous les mordus de Basket, ce titre est indispensable.



Adapté d'une bande dessinée, Turok exploite 100% les capacités de la N64.



Mario et ses bolides tout en 3D, de 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.



Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D avec le nouveau Mario.



CONSOLE NINTENDO64  
(Distributeur Officiel Nintendo France)

**999FRS**



**Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement · ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - \*\* La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES, III LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES



Les story-boards sont aussi indispensables dans les jeux vidéo qu'au cinéma. Ici, la rencontre avec un des boss.



## MDK - Moule-bu

Déjà disponible depuis plusieurs mois sur PC, MDK voit le jour sur Playstation. Ce n'est pas Shiny, trop occupé par Wild Nines, Messiah et Fly by Wire, qui s'est chargé de la conversion, mais un groupe de développement américain du nom de Neversoft.

**M**DK est l'abréviation du nom des trois héros du jeu: M pour Max, un chien génétiquement modifié qui vous aidera à bombarder certaines zones ennemies. D pour docteur Fluke Hawkins, votre mentor qui vous enverra quelques armes de sa création en cours de niveau. Et K pour Kurt, le personnage que vous allez diriger. "Murder, Death & Kill est une interprétation de la presse américaine, et même si cela nous convenait, nous ne pouvions pas garder cette expression somme toute négative", explique le président de Shiny, David Perry, l'homme à qui l'on doit déjà la

réalisation d'Earthworm Jim, Cool Spot ou encore Alladin)... Un type aussi grand par la taille que par le talent et qui a dirigé, pour réaliser MDK, une équipe de six personnes pendant plus de deux ans.

### Téléportation, docteur Fluke

Le jeu auquel Interplay (l'éditeur) vous propose de vous adonner est un mélange de Tomb Raider, pour l'aspect visuel, et de Doom pour la partie action. Le développeur Shiny voulait sortir un titre plus varié que Quake ou Duke Nukem, tout en restant éminemment destructeur...



En appuyant sur le bouton de saut, vous pourrez actionner ce "parachute".

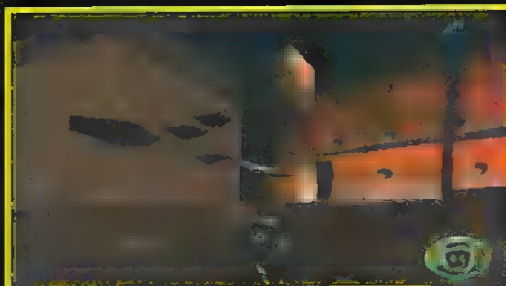
MDK, c'est du 100% action. Ça blaste à tout va et vous devrez détruire les nids des monstres pour qu'ils ne se reproduisent pas.

Interplay

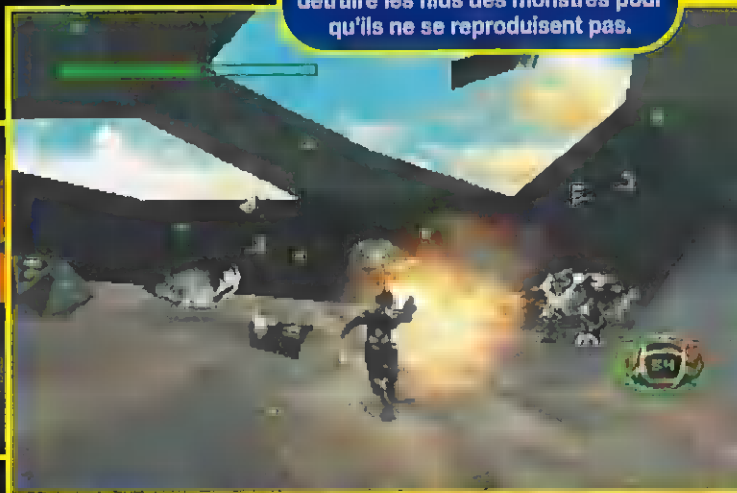
Playstation

Shoot/1 joueur

Novembre 97



C'est bien de blaster, mais il faudra être agile pour passer les plates-formes qui se présentent au loin.





Les séquences en Motion Capture ont été réalisées sur le parking de la société. Le résultat n'en demeure pas moins étonnant.

WORK IN PROGRESS

# Armes, destruction et kouglof

MDK est certainement le seul jeu à vous proposer une arme qui vous permettra de shooter le centre de la pupille de l'œil droit d'un ennemi.

Vous dirigez un personnage vu de dos, doté d'un "bras cyber-crache-pralines" qui va évoluer dans plus de soixante niveaux plutôt variés et où l'humour et la destruction se taillent une large place. Sa mission est simple: endiguer par tous les moyens le flot continu d'extraterrestres qui viennent coloniser notre douce planète bleue (qui dans le jeu est plus "postapocalyptique" que bleue... mais passons).

## Les germes de la destruction

Votre héros aura plusieurs armes, aussi bien offensives que

défensives, à sa disposition. En plus de nouvelles munitions pour son bras, il pourra découvrir en chemin "la bombe la plus intéressante du monde" (une bombe tellement intéressante qu'elle ameutera tous les ennemis du quartier), une effigie gonflable à son image, "la plus petite bombe nucléaire du monde" qui vous servira à ouvrir des portes et un tas d'autres inventions créées par le bon docteur Hawkins et qu'il parachutera tout au long des niveaux. Kurt pourra également (en pressant le bouton Select) passer en mode Sniper. À ce moment, vous pourrez zoomer

au loin pour blaster "ce truc qui n'était tout à l'heure qu'un innocent pixel" et qui est en fait un alien qui détient la grenade vous permettant d'ouvrir la porte... Grâce à cette technique, vous pourrez tuer avec stratégie, selon un plan bien spécifique, torturer, mutiler... Un système tout simplement démoniaque.

## Jusqu'où iront-ils?

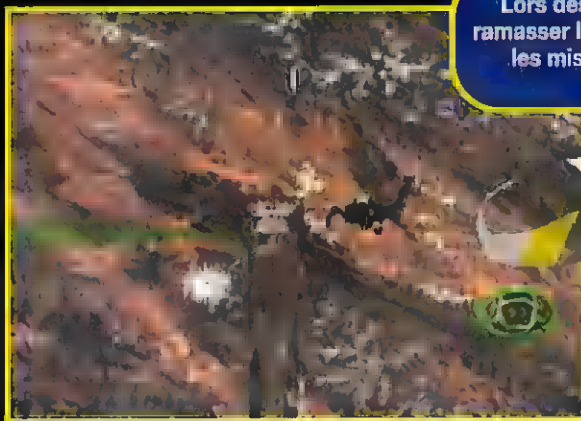
En cours de jeu, la variété sera le maître mot de votre périple. Comme le dit David Perry "aucun niveau ne ressemble aux autres". Vous entamez le monde avec une chute démoniaque lors de

laquelle vous devrez récupérer les bonus du docteur Hawkins tout en évitant le rayon vert du radar et les missiles. Par la suite, vous chevaucherez un snowboard. Là-bas, vous devrez faire preuve d'agilité en sautant de plate-forme en plate-forme. Ailleurs, vous participerez à un bombardement en règle des territoires occupés (par les troupes aliens, qu'est-ce que vous imaginiez?), etc. La conversion semble à la hauteur du jeu original sur PC, et gageons que ce titre rencontrera sur Playstation le même succès que sur micro.

Kurt en pleine discussion avec son géniteur.



Lors des chutes, vous devrez ramasser les bonus tout en évitant les missiles et le rayon vert du milieu.



La séquence en surf n'était pas finie lors de notre visite.





WORK IN PROGRESS

# Pandemonium 2



Fargus se sert maintenant de son bâton (Cid) pour se défendre.

Vos personnages pourront maintenant s'agripper.

## Tous en enfer a

Voilà neuf mois — comme pour les bébés — que le développement de Pandemonium 2 a débuté. Comme vous vous en doutez, les vingt personnes en charge du projet chez Crystal Dynamics sont en pleine bourre (faudrait voir ce que le jeu sort fin novembre comme prévu), mais ils ont trouvé le temps de répondre à nos questions.

Nikki téléphone maison.

**L**e jeu commence six ans après la fin du premier

épisode. Nikki a bien grandi — est devenue une magicienne confirmée. Fargus a perdu de son côté rigolard — s'est offert une toute nouvelle garde-robe. Nos deux compères vont tenter d'atteindre le centre de la "Comète aux

Mille Possibilités" avant la reine démoniaque. Le premier à atteindre le centre de cette comète sera à même de contrôler la réalité, et bien entendu, chacun sa vision du monde... Ainsi vous aurez droit à deux fins différentes, une pour chaque personnage.

### Trans-for-ma-tion

Comme à l'accoutumée, vous pourrez choisir lequel des deux persos vous voudrez utiliser dans un niveau. Tous deux sont désormais pourvus de nouveaux mouvements et de

Crystal Dynamics

Playstation

Plates-formes/  
1 joueur

Fin novembre



Nikki pourra réaliser une combinaison de bonus qui lui permettra d'attraper un ennemi et le faire gonfler jusqu'à ce qu'il explose.



Quand Fargus trouve des bonus qui ne lui sont pas destinés, il se transforme en véritable torche humaine qui détruit tout sur son passage.

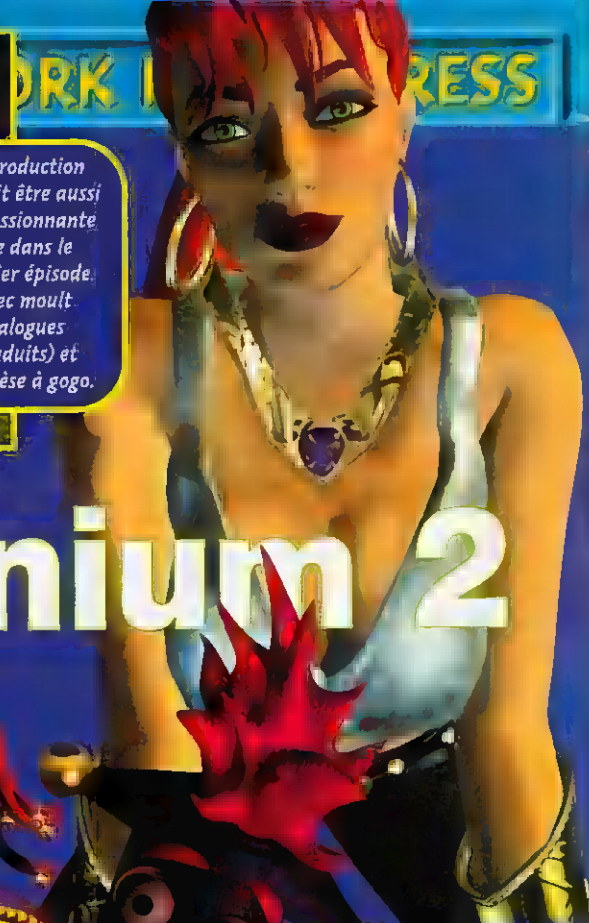




La plate-forme tient toujours une place prépondérante et même si les idées ne sont pas toujours originales, la réalisation est pour le moins exemplaire.



L'introduction devrait être aussi impressionnante que dans le premier épisode. Avec moult dialogues (traduits) et synthèse à gogo.



# avec Pandemonium 2

nouveaux pouvoirs. Les sortilèges de Nikki sont ainsi bien plus performants (super boule de feu, tornade de glace, éclair...). N'étant pas très habile magicien, Fargus ne pourra utiliser qu'un sort de feu mais va, en revanche, pouvoir lancer son bâton, qu'il a baptisé Cid. L'utilisation de celui-ci est d'ailleurs assez originale. Une fois que vous choisissez l'icône correspondante, il vous sera possible de harponner les ennemis et de les faire gonfler. Nikki aurait-y-pas un chouïa de pompe sur Wild Nines, là?). Une fois à la taille voulue, vous pourrez soit les faire exploser, sans autre forme de procès, ou bien vous en servir comme de trampolines. Les déplacements restent pour leur part assez similaires à ceux découverts dans le premier opus: Nikki a toujours son double saut, tandis que Fargus va pouvoir réaliser sa roulade dans les airs. La grosse nouveauté tient au fait que vos personnages pourront

maintenant s'agripper à certaines surfaces et que les morphings en animaux ont disparu.

## Pas de temps mort!

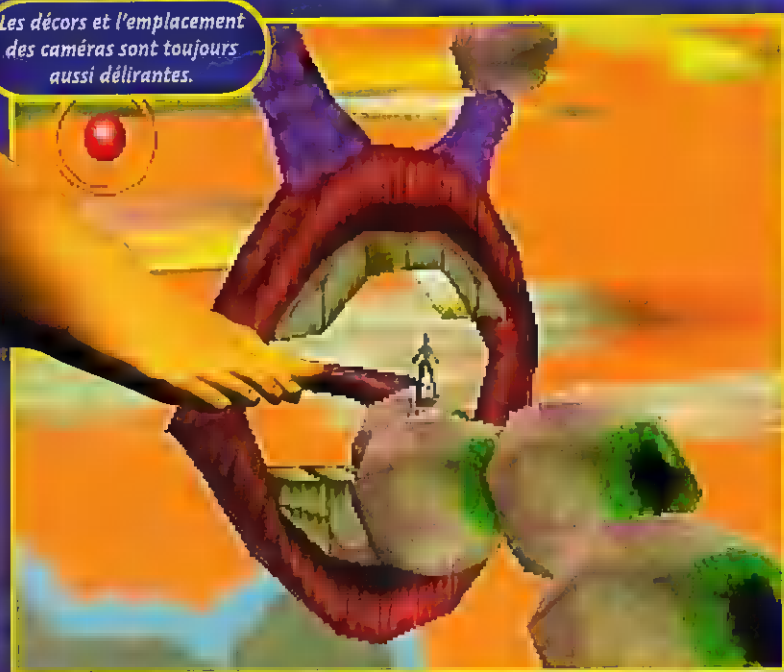
Le jeu compte présent dix-neuf niveaux dotés de nombreux chemins de traverse de salles secrètes. La 3D est de rigueur et l'emplacement des caméras ainsi que leurs mouvements n'ont rien perdu de leur dynamisme et de leur originalité.

Questionnés à propos du fait que les loadings s'avéraient toujours aussi courts, les développeurs nous ont expliqué que, d'une part, le moteur 3D était resté le même (bien qu'un peu optimisé), et que, d'autre part, la VRAM était "loadée" par la console au début du niveau et qu'ensuite, les infos étaient envoyées au fur et à mesure de l'avancée du joueur. Ce système permet de proposer des loadings très courts...



Durant le développement, les équipes ont tout de même rencontré une difficulté de taille. "Décider quels éléments nouveaux apporter a été un casse-tête. Nous avons fait beaucoup de recherches après Pandemonium pour savoir ce dont avaient envie les joueurs. Nous avons eu beaucoup de retour, de grandes idées, mais nous n'avons pas pu toutes les utiliser!". Tout cela apparaîtra-t-il dans un Pandemonium 3? Tout dépendra du succès de ce nouveau volet...

Les décors et l'emplacement des caméras sont toujours aussi délirantes.



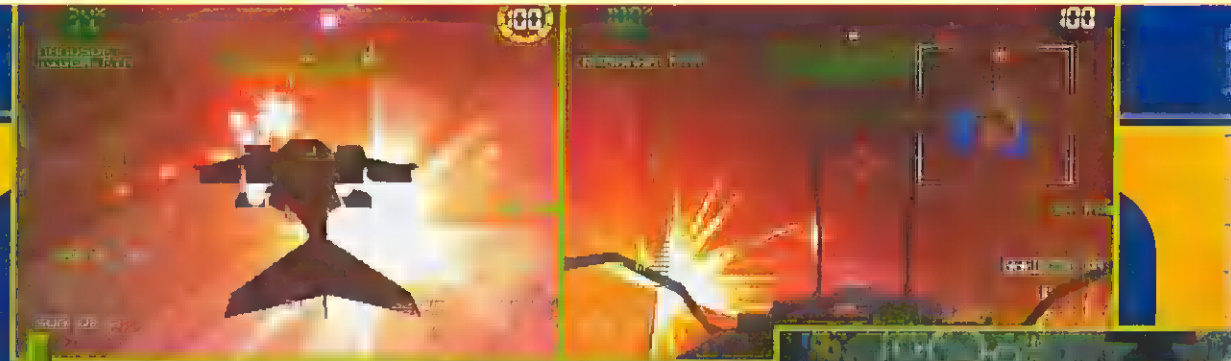
Le jeu compte quatre boss dont cet énorme dragon qui laissera à chaque passage quelques traînées de flammes qu'il vous faudra éviter.





PLAYSTATION

● Psygnosis/Nov



Votre bouclier se recharge petit à petit, mais ce n'est pas une raison pour en prendre plein la tête. Le même carton vu sous deux angles et vue différents.

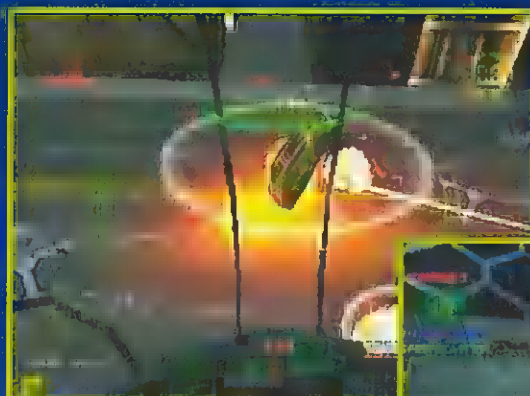
# G-Police

*Débuté en janvier 96 et réalisé par une équipe d'une vingtaine de personnes, G-Police s'annonce comme une nouvelle référence dans le domaine de la simul'action.*

**P**sygnosis a peaufiné son scénario et ses missions de manière à vous immerger complètement dans son univers: on est loin du jeu bêtement bourrin. L'action se déroule en 2097, sur un des satellites de Jupiter. Vous allez jouer le rôle d'un pilote d'hélico de la police gouvernementale (d'où le "G" du titre...) qui veut comprendre pourquoi sa sœur est morte. Les surprises vont être nombreuses, et les deux méga-corporations qui contrôlent cette partie de l'univers ne seront certainement pas pour rien dans ce décès. Le jeu compte 35 missions. Outre le travail d'escorte ou de destruction pure, vous devrez, par exemple, héliitreuiller des explosifs d'un train plutôt bien défendu pour les larguer vers une cible quelconque... Le bourrinage n'est donc pas de mise. Pour autant, vous n'êtes pas dépourvu d'armes. Nous avons dénombré huit armes différentes et tout l'arsenal militaire est passé en revue: missile à tête chercheuse, rayon plasma, mini-bombe nucléaire... Vous allez faire des dégâts (gaffe quand même aux civils). Le jeu est compatible avec le pad analogique et la totalité des dialogues parlés sera traduite. Tant mieux, ça n'arrête pas de causer...



4 vues différentes sont disponibles: vue "dramatique" (sur notre photo), vue interne complète, vue du cockpit et vue derrière.



La voiture du président d'une des méga-corporations va passer par là. Vous devez nettoyer les environs.



Un scanner vous permettra de faire la différence entre les ennemis et les alliés. Ceux-ci sont des civils. Donc, pas touche.



Escorter ce convoi ne sera pas une mince affaire: les défenses ennemies sont féroces.



# Resident Evil Director's Cut

PLAYSTATION

● Virgin/Novembre

*Resident Evil n'a pas fini de faire parler de lui. Virgin en propose aujourd'hui une nouvelle version avec, en cadeau-bonus, le CD de démo (jouable) de Resident Evil 2. Et tout ça pour quelque chose comme 290 balles... Tu le crois, ça?*

## CADEAU-BONUS: RESIDENT EVIL 2!

Resident Evil DC tient sur deux CD. Le premier comporte trois versions de Resident Evil et le second n'est rien d'autre qu'une démo jouable

de Resident Evil 2. Vous y trouverez une bonne cinquantaine de lieux à visiter et des monstres à foison. D'un point de vue graphique, Capcom s'en est donné à cœur joie et, point de vue de l'action, on notera que le perso recharge automatiquement son arme et peut désormais exécuter des coups spéciaux au corps à corps. En attendant, allez faire un tour dans la rubrique Japon, vous y trouverez de jolies photos du nouvel opus de ce Bio Hazard...



Les décors sont tout bonnement somptueux.

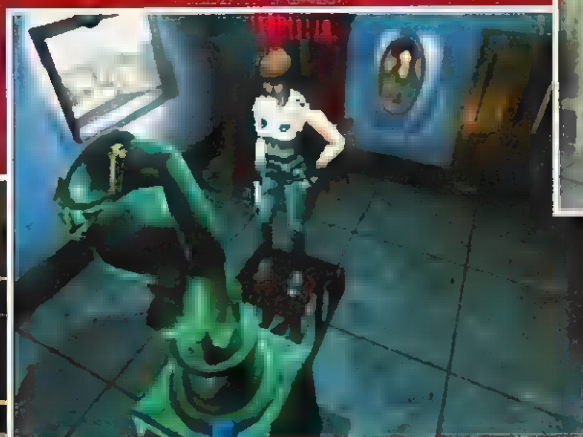
**C**omment continuer à se faire de l'argent avec un titre fort déjà largement vendu? C'est la leçon que Capcom ne va pas tarder à nous donner. Resident Evil Director's Cut propose en fait trois jeux différents sur le même CD. Le premier est la version originale du produit, sans fioritures ni changements particuliers. Le second est une version de Resident Evil pour débutant (vous aurez besoin de moins de balles pour shooter les ennemis, mais le jeu reste en tout point identique). Et le troisième, enfin, est une version "relookée" qui fait tout l'intérêt du produit. Les objets et les armes ne seront pas placés au même endroit, vos deux persos se verront affublés de nouvelle tenue (si...), et il sera même possible de découvrir de nouvelles armes et de nouveaux objets. Vous en voulez encore? No problemo... Les joueurs

avaient trouvé que certains angles de vue gênaient l'action. Qu'à cela ne tienne, Capcom a modifié certains angles de caméra... et ajouté quelques monstres au passage, histoire de corser un peu votre périlleux périple. Seul problème, il semblerait que, tout comme la première version de Resident Evil distribuée par Virgin, le jeu soit censuré. Rien n'a été confirmé, mais on peut s'attendre à ce que certaines scènes de la version japonaise passent à l'as. On se console en se disant que les textes seront entièrement traduits en français et que l'on aura droit à UNE VERSION JOUABLE DE RESIDENT EVIL 2! Le bonheur, quoi...

Version relookée. Barret passe à présent devant caméra.



Version relookée. Elle est pas jolie, la miss, avec sa nouvelle coupe et sa combi flambant neuve?



Version relookée. Vous remarquerez que l'angle de vue a été inversé. Plus tard dans le jeu, les différences se font beaucoup plus nettes.

Version relookée. Alors qu'il n'y avait qu'un seul monstre dans ce couloir, vous en croiserez désormais deux. Mais vous n'avez pas plus de cartouches.





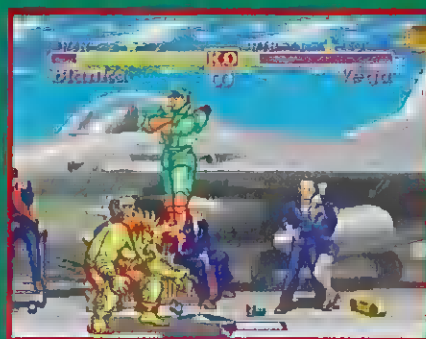
# Street Fighter II Collection

**C'est le mois de la compil'! Après Resident Evil, Virgin propose de retrouver trois volets de Street Fighter II sur deux CD distincts. Ce ne sera jamais que la quatorzième version de cette saga disponible sur console...**

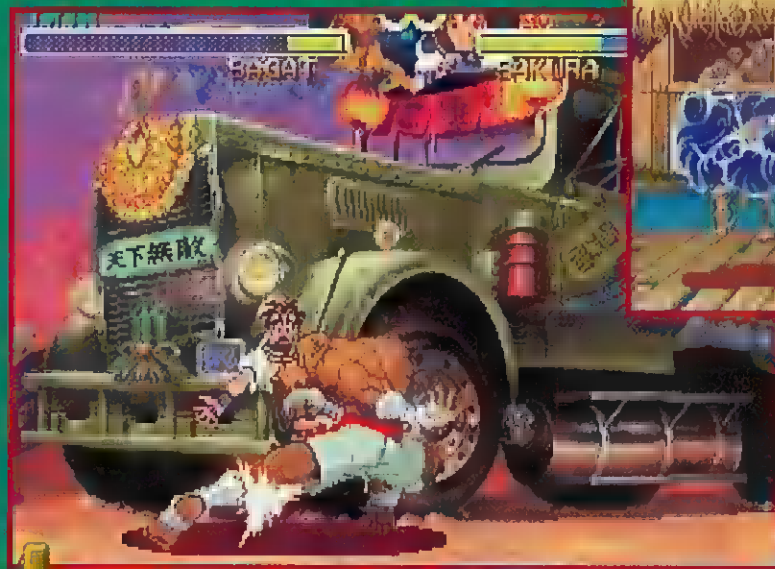
**P**ut... quatorze versions! Pourquoi tant de haine? Ça commence à suffire! Mais bon... On se plaint, on se plaint, puis, comme d'habitude, quand on voit ce que le CD propose, on se dit... "pourquoi pas?". La première galette contient ce que Capcom appelle les Street Fighter Séries. Au menu? Super Street Fighter II et SSF IIX (Turbo, en France...), ce dernier n'étant sorti qu'en arcade sur 3DO. Et il est franchement étonnant. Ce fut l'un des premiers jeux d'arcade à proposer un perso caché (Gouki) et le premier Street Fighter à inclure les jauges qui permettent lâcher les Super Hit Combos. Et si! Et SSF II alors? Il innovait, lui aussi, en proposant quatre nouveaux persos (Cammy, Fei Long, Dee Jay et T. Hawk) et de nouveaux coups pour les anciens. Le second CD est encore plus intéressant, puisqu'il propose Street Fighter Zero II Dash. Vous pourrez y jouer Dan, Vega et Gouki sans recourir aux tips, et vous y trouverez un mode Spécial Gouki dans lequel vous devrez battre

la bête. Certaines rumeurs laissent entendre qu'un III permettrait de jouer à deux contre l'ordinateur. Vous voyez, il y a de quoi faire.

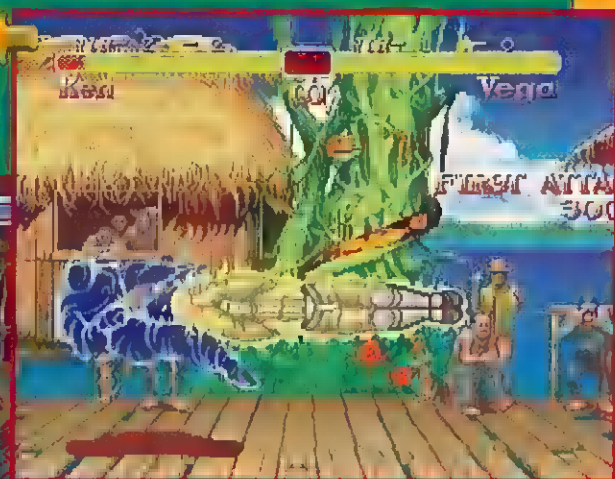
Super Street Fighter II. Souvenez-vous de la torche de Vega.



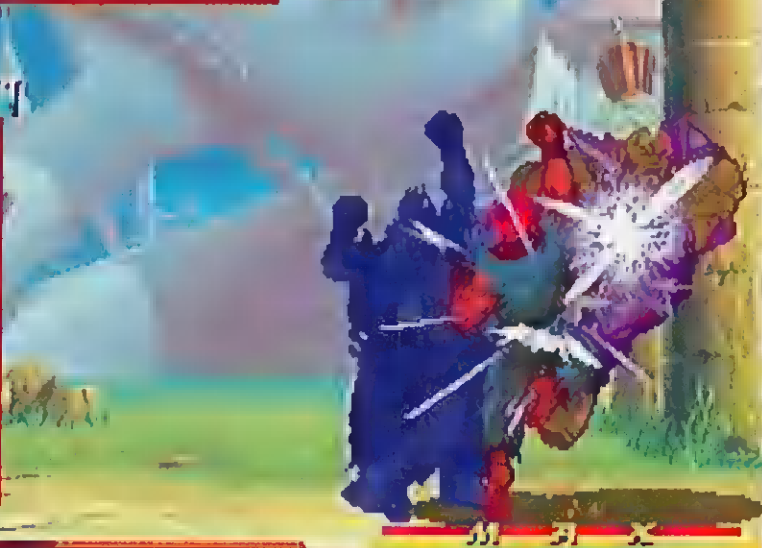
Super Street Fighter. Ça vous dirait de retrouver Blanka?



Street Fighter Zero II Dash. Il est pas génial, ce décor? La tête de Sakura, alors?



Street Fighter Zero II Dash. Enfin! Dhalsim est revenu, vacances, et avec sa téléportation de surcroît!



Street Fighter Zero II Dash. Gouki nous revient en pleine forme.

PLAYSTATION

● Virgin/Novembre

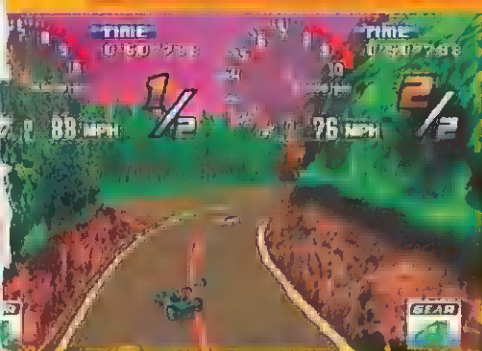


# Peak Performance

*La course et la Playstation, c'est une histoire d'amour. Malheureusement, les nouveaux prétendants n'éclipsent pas toujours les anciennes gloires. Enfin, ça fait du choix...*

**P**eak Performance est un jeu de course qui propose un pilote des voitures... classiques. Des caisses qui tiennent plus de la Volvo que de la FI, mais qui

n'en demeurent pas moins bien speed. Ce n'est pas qu'il faut chercher l'originalité du titre, mais bien dans les options. Le jeu propose un Editeur qui vous permettra de jouer sur les circuits que vous avez vous-même dessinés... une première! En début de jeu, seuls trois circuits sont disponibles, mais gageons que vos victoires vous permettront d'accéder à de nouveaux tracés. Les caisses sont au nombre de quinze et les sensations de conduite sont logiquement différentes suivant les modèles...



Vous pourrez choisir l'heure à laquelle se dispute le championnat.

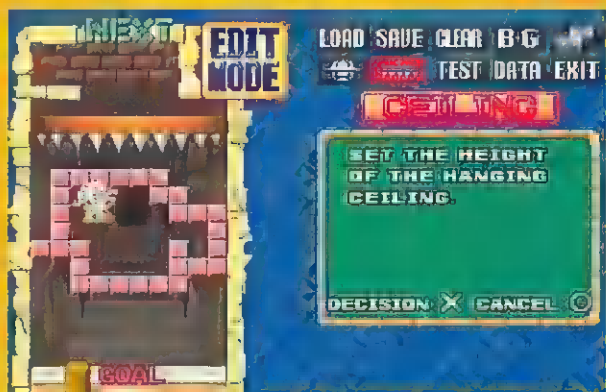


mode 2 joueurs, l'écran est partagé que quand les adversaires sont séparés par une grande distance. Original.

PLAYSTATION

● Virgin/Novembre

Les concurrents sont au nombre de onze.



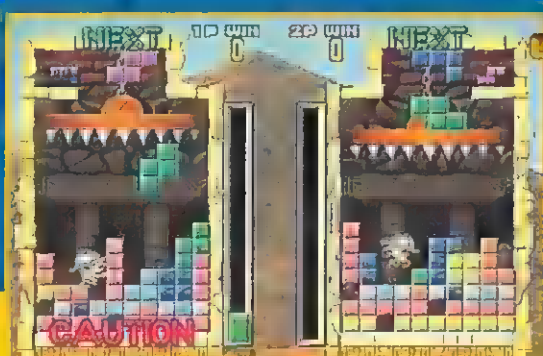
Dans ce mode, vous créerez vos propres puzzles.

**T**etris ne présente plus de mystère. Je vous dirai juste que le principe consiste à réaliser des lignes avec les pièces géométriques qui tombent du plafond. Débrouillez-vous avec ça... Alors, pourquoi ce "Plus" accolé au nom? Eh bien, tout simplement parce qu'un nouveau mode de jeu a fait son apparition. En effet, en plus du Tetris classique, et du mode Versus, on remarque deux nouveaux modes: le mode Puzzle et le mode Edit. Le premier est le plus amusant

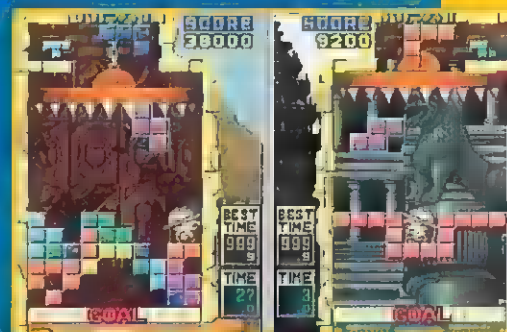
Vous devez aider l'explorateur en faisant disparaître les pièces sous ses pieds de manière à ce qu'il atteigne le bas de l'écran.

Ça a l'air simple comme ça, mais les figures sur lesquelles il va se poser sont plutôt spéciales et vont mettre à rude

épreuve vos méninges. Une fois que vous l'aurez maîtrisé, vous pourrez passer dans le mode Edit de manière à faire vos propres puzzles... C'est original et assez amusant... Reste à savoir si ce sera suffisant pour combler les fanatiques.



En mode Versus, vous remplissez l'écran de votre adversaire en réalisant des "doubles" des "triples" ou des "Tetris".



Le mode Puzzle est assez complexe, mais particulièrement original.

PLAYSTATION

● Virgin/Novembre

# Tetris Plus

*Voici donc le second épisode de Tetris sur Playstation. Si le premier ne proposait, par rapport à la VO, qu'un mode 4 joueurs (Tetris K = C+ 55: 85%), ce second volet risque de surprendre les connaisseurs.*



# Lamborghini 64

*Chaque mois amène son lot d'informations sur ce produit phare de Titus. Nous pouvons donc vous dévoiler que...*

**C**'est au volant de la célèbre Lamborghini Diablo que vont se dérouler vos premières courses. Au début du jeu, seuls deux bolides sont disponibles, mais mesure que vous progresserez de nouvelles tures

leur originalité (Championnat, Single Race, Time Attack) mais on apprécie le fait que la majorité soient paramétrables (vous pouvez décider de l'ordre d'apparition des courses, du nombre de tours, etc.). Au niveau de la jouabilité, Titus a eu la bonne idée d'intégrer un mode analogique et un mode semi-analogique de manière à convenir tous les styles de conduite (en analogique, la voiture tourne instantanément, en semi-analogique elle met plus de temps), et moins que l'on puisse dire, c'est que ça marche. Autres bonnes nouvelles: vous pourrez jouer jusqu'à quatre simultanément et chaque voiture bénéficie d'un frein à main...

NINTENDO 64

● Titus/Fin octobre

apparaîtront. Au niveau des circuits, nous avons dénombré pas moins de six tracés différents agrémentés de Pit Stop et autres raccourcis. Les modes de jeu ne brillent pas par



Le mode 4 joueurs semble très prometteur.



Vous pourrez piloter ce véhicule quand vous aurez avancé dans le jeu. Notez que quatre vues différentes sont proposées.

Certaines parties des tracés permettront des envolées de ce type. Malheureusement, vous venez louper le raccourci un peu plus haut à droite...



# Rock'n Roll Racing 2

*Après un épisode pour le moins réussi sur SNes, Rock'n Roll Racing prend le chemin des 32 bits. Alors, si vous cherchez la bagarre, vous êtes bien tombé...*

**A**vec ses vingt-cinq courses réparties sur cinq planètes, R'nRR ne faillit pas sa réputation. Comme l'accoutumée, le but du jeu est de finir la course en tête, tout en blastant le plus d'ennemis possible. Vous trouverez des options d'armes sur le parcours, et vous pourrez aussi vous acheter quelques crache-pralines au magasin du coin. Au propos de magasin, six

voitures sont en vente. Pour vous les procurer, vous devrez terminer les courses en bonne position et récupérer quelque menue monnaie en route. Le jeu est assez speed, les décors variés, et la jouabilité ne semble pas en reste. Bref un produit prometteur qui viendra combler le manque de course/shoot sur la console.



Plus vous progresserez et plus vos armes seront dévastatrices. Gare aux poursuivants quand même.

Le but est bien évidemment d'exploser le plus concurrents possible. Un minimum.

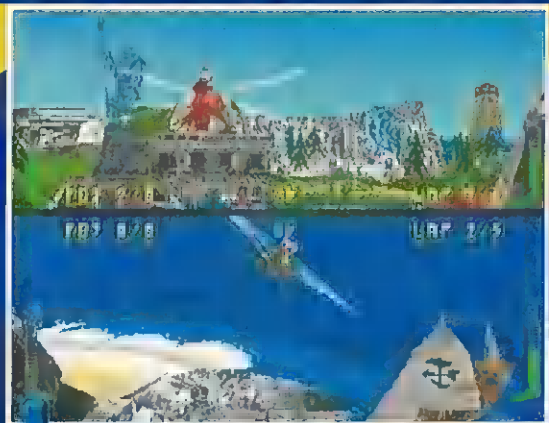
Les infos affichées vous indiquent l'état de votre armure, de votre vitesse, vos doses de nitro, etc.



PLAYSTATION

● Interplay/Novembre





Mode 2 joueurs: shoot pur ou course? A votre choix.

# BugRiders

*En des temps reculés se tenait un étrange tournoi où les concurrents disputaient des courses effrénées à dos d'insectes géants...*

*Fouette, cocher!*

PLAYSTATION

● GT Interactive/Nov

**P**assé la superbe séquence cinématique qui fait office d'introduction, on entre dans vif du sujet avec la possibilité de choisir le Tournoi, le mode 2 joueurs ou le Contre-la-montre. Le principe du jeu est on ne peut plus clair, après avoir choisi votre coureur parmi une dizaine, vous allez participer à une course à dos d'insecte dans des parcours précalculés. Qu'est-ce à dire? Tout

simplement que les trajets sont prédéfinis et que vous n'aurez qu'à éviter les obstacles, donner des coups de fouet pour faire avancer vos montures, shooter ceux qui vous gênent, et passer au milieu de cercles concentriques pour récupérer temps et armes spéciales. BugRiders relève donc plus du hoot que de la cour pure.

C'est en passant au travers de ce genre d'anneau que vous récupérerez armes et temps.



Les parcours sont entièrement précalculés.

# PHONECAFE



# 08 36 68 38 88

**PHONECAFÉ,**  
c'est un tout nouvel espace  
téléphonique où tu vas

pouvoir te brancher avec  
des mecs et des nanas de  
toute la France. Tu trou-

veras toujours quelqu'un  
en ligne pour délirer ou  
t'échanger des tips.





# Hercule

*Blond, musclé, sympathique, drôle mais pas tatoué, le célèbre Hercule est le héros du trente-cinquième dessin animé de Walt Disney. Sa sortie en salle coïncide pour la première fois avec la sortie du jeu sur Playstation et s'annonce très prometteur.*

Dessin animé : Hercule a son gourdin bien en main et est prêt au combat.



Le glaive : Hercule possède des pouvoirs magiques qui permettent de détruire plus facilement les obstacles.

**H**ercule, tout comme le jeu Aladdin, est une excellente adaptation du dessin animé. On y retrouve la plupart des personnages ainsi que les moments forts du film de Disney. Mais la chose plus étonnante dans ce jeu est la qualité des scènes cinématiques que l'on trouve entre les différents niveaux. La compression des images a été si bien étudiée que la qualité des graphismes touche à la perfection. D'ailleurs, l'introduction du jeu n'est autre que la bande annonce elle-même. Disney, magie ! Le jeu est, à l'image du dessin animé, complètement fou : il mélange plusieurs genres : action, course, shoot'em up, plates-formes. Certaines phases de jeu sont vues de profil, d'autres montrent votre personnage de dos : il doit alors éviter bon nombre d'obstacles. Les parties shoot'em up se font à dos. Pégase, le cheval ailé que vous aurez préalablement apprivoisé. La plupart du temps, Hercule se bat à mains nues. Avec son impressionnant tour de poitrine (à faire pâlir de jalousie Lolo Ferrari) il distribue avec une belle aisance baffes et coups de poing dans la tronche de ses ennemis. Hercule est également armé d'un glaive qui lui sert à trancher ennemis, arbustes et autres adversaires. Parfois, il trouve des objets qui confèrent à son épée des pouvoirs magiques : éclairs,

boules de feu ou encore invisibilité. Contre les boss, inutile de se montrer bourrin, il faut pour une fois faire preuve de réflexion pour en finir avec eux. L'animation d'Hercule est un modèle du genre : fluidité et rapidité. Certains effets visuels sont saisissants : 3D, dégradés de couleurs, zoom sur des éléments du décor ou effets de transparence... Sachez enfin que le héros peut, à l'instar de Bug sur Saturn, se déplacer sur plusieurs plans afin d'éviter pièges et autres ennemis.



L'introduction : le jeu n'est autre que la bande-annonce du dessin animé !

Dessin animé : La cyclope est d'une taille impressionnante et d'une bête à toute épreuve.



PLAYSTATION

● Sony/Novembre

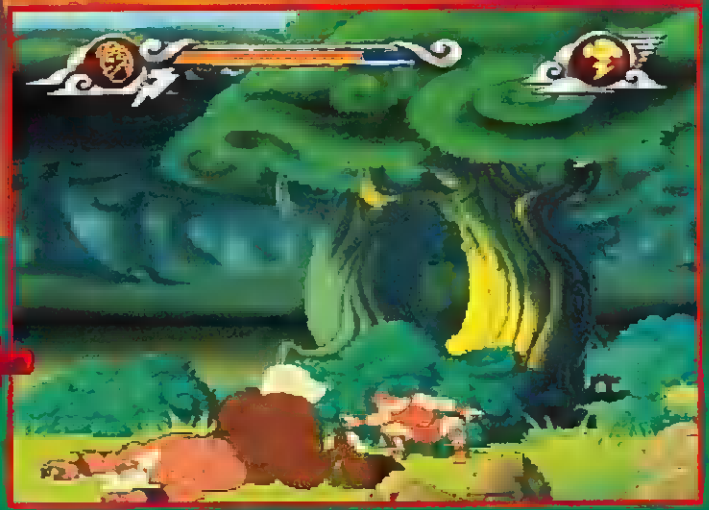




Pour battre les boss, inutile d'être bourrin : faut être astucieux. Eh! ouii...



L'action est parfois vue de dos. Dans cette phase de jeu, il faut éviter de s'en prendre plein les gencives.



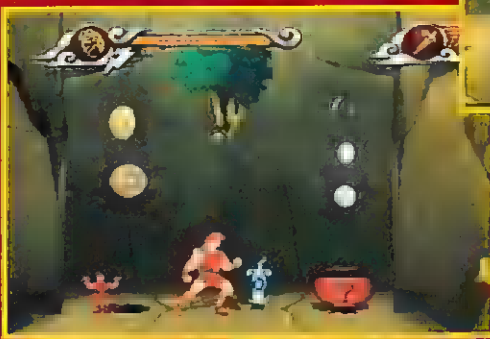
Le jeu est bourré de passages secrets. Il faut chercher partout!



Dessin animé : Comme toujours chez Disney, il y a un méchant. Ici l'horrible Hayes.

## PASSAGE SECRET

Nombreux sont les passages secrets. Et il faut avoir la vue perçante d'un Spy pour les dénicher. Parfois, il suffit aussi d'un petit peu de chance.



Faites faire à Hercules quelques sauts sur une petite crevasse.

Il y a de fortes chances pour que le sol s'écroule et laisse place à une cave bourrée de gadgets.

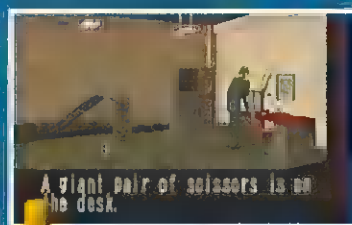


# Clock Tower

Même si les jeux d'aventure sont un peu plus nombreux maintenant sur Playstation, le genre est toujours parent pauvre de cette console. Clock Tower est donc bienvenu et mérite d'être accueilli à bras ouverts.

**C**lock Tower fait partie de cette nouvelle génération de jeux d'aventure, celle qui met en avant la 3D. Ainsi, chaque élément du décor et chaque personnage sont modélisés en 3D. Les caméras qui permettent de suivre vos déplacements ne sont pas fixes : elles donnent du mouvement au jeu, exactement comme dans le

superbe Overblood. L'instar de la plupart des titres de ce genre, il va falloir fouiller chaque recoin des pièces visitées afin de trouver des indices qui vous permettront de progresser. Début de l'enquête dès le mois prochain.

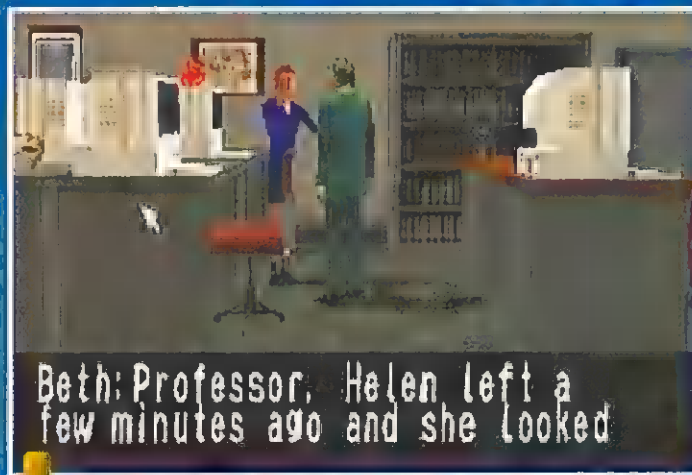


En fouillant une commode, le professeur découvre une paire de ciseaux géants... Tiens donc!



...a kind sold in cheap novelty shops and seems to be

Il faut toujours se méfier des hommes blonds...



Beth: Professor, Helen left a few minutes ago and she looked

Dialoguer avec les personnages présents à l'écran est toujours une source d'informations importante.

PLAYSTATION

Infogrames/Novembre

# Felony

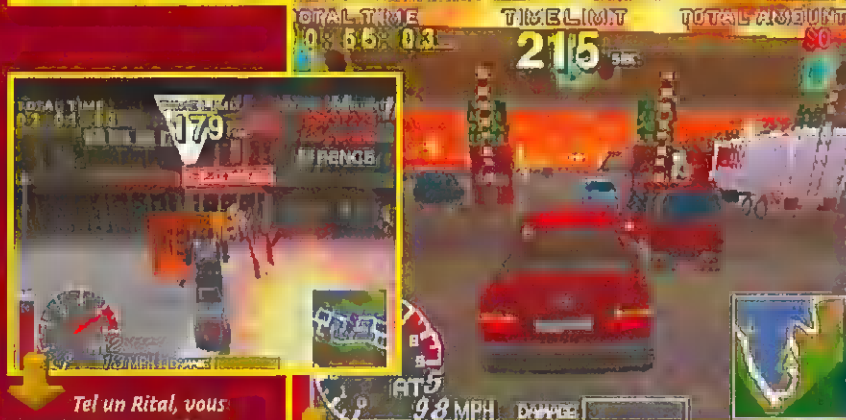
Ceux qui ont leur permis de conduire le savent: rien de plus frustrant que de poireauter dans les embouteillages... Felony vous offre une occasion unique d'y échapper en toute légalité.

**C**A bord d'un des nombreux véhicules proposés, de la voiture de monsieur Tout-le-monde au scooter, en passant par le 4x4 surpuissant, tout est prévu pour que vous puissiez prendre votre pied au volant. A travers les différentes villes que

vous allez traverser, il faudra atteindre dans un temps imparti des points indiqués sur une carte. Bien évidemment, la circulation est dense et il est impératif de prendre garde à ne pas heurter un piéton. Et puis... pourquoi pas? Allez, c'est parti! On défonce tout le monde, on explose les bagnoles de flics, on massacre d'innocentes petites vieilles. Gnark! gnark! gnark! Rien à foutre du code de la route! Le jeu massacre commence le mois prochain. Sortez couvert!



A bord du 4x4, explosez les voitures de flics. Faites attention toutefois à ne pas trop esquisser la peinture de votre bolide.



Tel un Rital, vous allez devenir le roi de la route sur votre scooter! Vavavoum, la machina.

Ce n'est pas un péage qui va stopper vos instincts destructeurs: foncez!

PLAYSTATION

Infogrames/Novembre



# Z



***Vous venez de finir Command & Conquer et voulez vous mettre un nouveau jeu de stratégie sous la dent? No problemo, les Bitmap Brothers viennent enfin d'adapter, par l'intermédiaire de Crysalis, leur mythique Z sur Playstation.***

**D**isponible depuis deux ans sur PC, Z est un jeu de stratégie en temps réel qui vous invite à diriger des armées de robots. Le principe du jeu est assez simple: vous devez atteindre et détruire le fort ennemi tout en protégeant le vôtre. Pour ce faire, vous aurez plusieurs solutions. Soit vous vous la jouez bourrin, et vous envoyez toutes vos troupes de base vers la fortification ennemie (bon courage!), soit vous prenez petit et petit possession des territoires attenants aux vôtres pour bénéficier des usines qui s'y trouvent. En fait, plutôt que

des usines, ce sont des petits drapeaux qu'il va falloir prendre. Quand le drapeau d'un territoire est à votre couleur, l'usine qui est sur ce territoire commence à produire pour vous... Mais, rien n'étant acquis, l'ennemi peut vous reprendre le drapeau. Il faut donc le protéger. Le but est donc de coloniser la totalité de la carte pour avoir une forte production en robots et en véhicules, de blaster les forces ennemies qui vous embêtent quand vous vous en sentez le courage, d'aller blaster le fort. A l'instar de C&C, le jeu est très prenant et la jouabilité simplissime.



Les séquences cinématiques sont vraiment poilantes.

**PLAYSTATION**

● Sony/Novembre

Certaines de vos troupes pourront récupérer des grenades pour casser les murs ou détruire des unités.



Ce fort ennemi n'a qu'à bien se tenir. Regardez la carte en bas à droite, et vous verrez que la majorité des territoires est occupée.

# GAGNE TES JEUX D'OCCASION

## AVEC

## SCORE GAMES

## ET

## CONSOLES

### AVEC SCORE GAMES TA FIDÉLITÉ EST RÉCOMPENSÉE

Dans n'importe lequel des 18 magasins Score Games et en vente par correspondance, la valeur de tes achats est reportée sur ta carte de fidélité personnelle. A partir d'un total de 800 F d'achats, tu gagnes **UN BONUS DE 50 F** en jeux d'occasion ! Tu peux aussi choisir **LE SUPER BONUS DE 300 F** pour 3 200 F d'achats, et enfin **LE MAXI BONUS DE 400 F** pour 3 600 F d'achats.

### AVEC CONSOLES + TU GAGNES ENCORE PLUS VITE !!!

Chaque mois, il te suffit de découper dans Consoles + ta **"CASE VALEUR DE 100F"** et de la coller sur ta carte de fidélité (par exemple celle que Consoles + t'a offerte dans son numéro de décembre !). Et voilà, c'est comme si tu avais déjà effectué un achat de 100 F chez Score Games.



**ATTENTION !** Tu ne peux coller sur ta carte qu'un bon Consoles + par mois, soit par exemple un bon du n°69, un autre du n°70, etc.

La carte de fidélité Score Games - Consoles + a une durée de validité **DE 1 AN** à compter du 1er achat. Chaque case tamponnée correspond à **UNE VALEUR D'ACHAT DE 100 F** en jeux neufs ou d'occasion, et accessoires. Les réductions correspondantes sont valables sur l'achat de jeux d'occasion, dans tous les magasins Score Games et en VPC.





A la différence de la version PC, la version Playstation vous permettra de jouer avec une jeune fille.

# Dreams to Reality

*Dreams to Reality (rien à voir avec "La Boum") est le prochain titre de Cryo. A la différence des habituels jeux d'aventure de l'éditeur, Dreams vous plonge dans un monde à la Tomb Raider... Surprise!*

PLAYSTATION

● Sony/Décembre

**D**reams to Reality vous invite à incarner Duncan, un aventurier qui n'a pas froid aux yeux. A travers les quatre mondes qui

forment le jeu, Duncan devra sauver deux mondes qui ne pensent qu'à s'anéantir. Peace and love, donc. Votre personnage peut courir, sauter, marcher, nager et même voler. Les décors, extérieurs et intérieurs, sont en 3D temps réel. La plupart des niveaux sont constitués de décors

sombres et fermés. Cryo annonce pas moins d'une centaine de niveaux dans le jeu. Nombreux seront les ennemis à vouloir vous mettre des bâtons dans les roues. Heureusement Duncan possède des pouvoirs magiques et une panoplie de coups assez impressionnante pour pouvoir répondre à ses détracteurs.



Duncan est capable de voler. La sensation de liberté est totale et le plaisir décuplé.



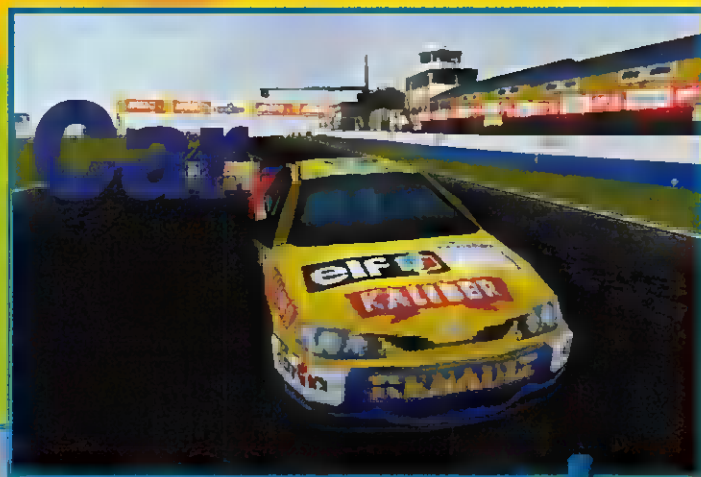
La centaine de niveaux à traverser offre une variété de décors impressionnante.

# Toca Touring Car

*Le nom de Codemasters est le plus souvent associé à Micromachines. Et voilà que cet éditeur propose le jeu officiel du championnat de Touring Car. On change son fusil d'épaule?*

**M**ettant en scène les voitures, les équipes officielles et les pilotes en compétition lors de la saison 97, Toca TC est une simulation plutôt pèchue dans la droite ligne de Destruction Derby. Comme vous le savez, le Toca TC est un championnat assez musclé où des berlines de série gonflées à bloc concourent sur des circuits de F1 ou de F3000. Les bousculades sont incessantes et les collisions ne sont pas rares. La plupart des grands

constructeurs participent à ce championnat et, logiquement, Codemasters propose de choisir son véhicule parmi seize, dont les célèbres Renault Laguna, Ford Mondeo, Volvo S40, ou encore Nissan Primera... Les circuits sont au nombre de huit, et chacun a été élaboré à partir des relevés topographiques des véritables circuits du championnat (tel que Silverstone, Brands Hatch Indy, ou Donington Park GP). Un mode 2 joueurs en écran splitté est également de la partie.



La modélisation des véhicules est très réaliste.



Le hors-piste est logiquement de la fête.

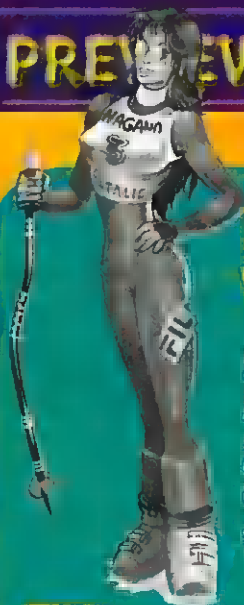
PLAYSTATION

● Codemasters/Nov









# Snow Racer 98

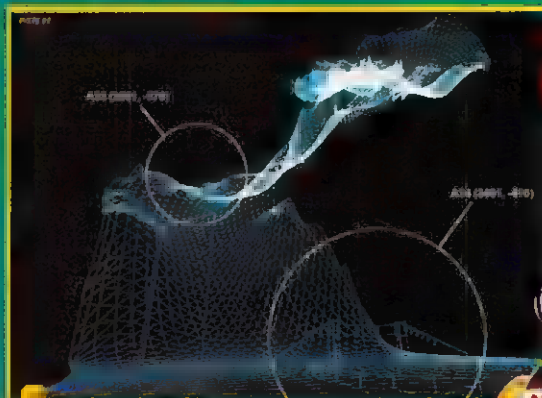
Présenté le mois dernier, on en connaît désormais un peu plus sur *Snow Racer 98*, le premier jeu de glisse de l'équipe de P.A.M. Au programme, pas moins de sept courses différentes, de nuit comme de jour et dans des conditions météo variables. Gare aux gamelles!

**P**our sa première simulation de sport, l'équipe de P.A.M. s'est assurée la collaboration de Claude Chenal, champion de France de snow-board. On ne plaisante pas. Il leur a dévoilé les petits secrets que seul un as de la glisse peut connaître. Côté programmation, une vingtaine de personnes ont travaillé sur le projet. À leur tête, Pierre Adane, à qui l'on doit *Mister Nutz* sur Super Nintendo, *Magadrive* et *Game Boy*. Après un an de tâtonnements et de transformations successives, le produit est en voie d'achèvement et les chiffres annoncés sont

## PLAYSTATION

● Océan/Novembre

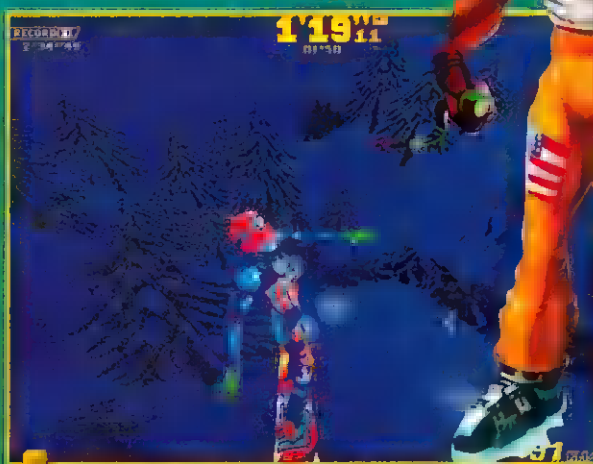
hallucinants: 10 skieurs, 7 pistes, une douzaine de skis et de planches officielles, un mode multijoueur en écran split, trois types de courses, des effets spéciaux tels que le brouillard ou la neige, des courses de nuit ou de jour... La liste n'est pas close. Avant de chausser vos skis cet hiver, commencez donc par vous échauffer avec *Snow Racer 98*!



Chaque piste est d'abord créée en fil de fer sur de puissants ordinateurs.



Pour vous aider à franchir correctement les portes, un système de radar vous indique par des pastilles de couleur où se trouvent les piquets.



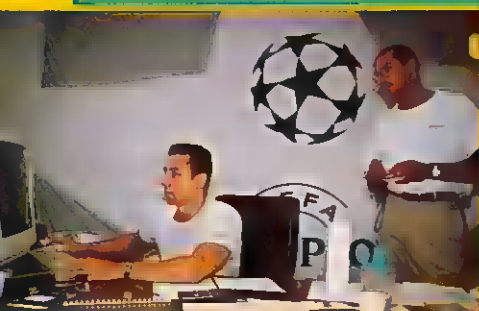
Les courses de nuit offrent des graphismes magnifiques grâce à des jeux de lumière du plus bel effet.



L'équipe de P.A.M. au grand complet.

Le Ghost mode est automatique. Il vous permet de juger rapidement de la qualité de votre descente.

Marc Djan (le boss bronze) à droite, et Pierre Adane (nourri au Chicken McNuggets et au Sunday au chocolat).





# 3617 GAME OVER

Sans payer  
par chèque  
ni par CB

Recevez les  
nouveautés  
grâce au minitel

- 1 Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
- 2 Laissez vos coordonnées.
- 1 Faites votre choix.
- 4 Nous vous l'envoyons chez vous.
- 5 Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication



DEJA  
**10 000**  
CLIENTS  
SATISFAITS!!!

50 TITRES  
**DISPOS\***  
EN 48 H

Soulblade  
Jet rider  
Cool boarders  
2Xtreme  
Porsche challenge  
Rage Racer  
Independance day  
Jonah Lomu Rugby  
Formula 1  
Pandemonium  
V-Rally  
Wipeout 2097  
Destruction Derby 2  
Sega Rally  
Fighters Megamix  
Tomb Raider  
Mario Karts 64  
Turok 64  
Etc...



Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Créa ACTIV POLLEN

\*dans la limite des stocks disponibles



# Diablotin très british

La folie des jeux de plates-formes 3D gagne la Playstation, et Ocean va de son titre. C'est la boîte de développement Malofilm Interactive qui est actuellement chargée de la réalisation de Jersey Devil. Premières infos sur un jeu qui promet beaucoup.

Gia

**L'**univers coloré de Jersey Devil est peuplé de vilaines citrouilles et d'abeilles belliqueuses, tout droit sorties des contes d'Halloween. D'ailleurs, le héros lui-même, Jersey Devil, ressemble beaucoup à un diablotin. Il court, bondit, donne des coups de queue et peut même voler. Tout se passerait pour le mieux dans le meilleur des mondes si l'ignoble Dr Knarf et le détestable Dennis the Pumpkinhead n'avaient pas décidé de s'emparer de la ville, aidés dans cette entreprise d'une



Pour passer au niveau suivant, il faut réunir les lettres cachées dans les caisses. Cela forme le mot "KNARF". Logique.

armada de monstres hideux. Mais, pour sauver le monde, l'intrépide Jersey Devil est prêt à braver tout un tas de dangers. Le jeu, qui bénéficie d'un univers entièrement en 3D, mêle l'action, l'aventure et



Une petite douche?

PLAYSTATION

● Ocean/Novembre



Ça, c'est du jeu de plates-formes: ici, le moindre faux-pas est fatal.



Pour atteindre certains endroits, Jersey doit déplacer des blocs.

Le jeu de plates-formes, travers onze niveaux. Bonne nouvelle, Jersey Devil est compatible avec le pad analogique. Ce qui devrait vous faciliter la tâche (ce sera peut-être même indispensable). Bref, nous attendons avec impatience la sortie prochaine de ce jeu qui promet d'être très réussi.





# Paris, Lyon, Antony & Pontault-Combault !

## Les magasins RecycleWare !

### Un large choix de jeux video neufs et recyclés !

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Garanti 6 mois
- Reconditionné sous blister
- Moins cher



**PARIS**

2, rue Pierre-Lescot 75001 Paris  
Tél. 01 42 36 25 42



**LYON**

Centre Commercial La Part-Dieu  
Rez-de-chaussée - À côté de "Loisir & Création"  
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38



**ANTONY**

27, av. de la Division-Leclerc  
93000 Antony  
Tél. 01 46 74 06 26



**PONTAULT-COMBAULT**

Centre Commercial Carrefour  
77340 PONTAULT COMBAULT



## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au même prix, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Need for Speed	99 F	Destruct. Derby 2	169 F	Need for Speed 2	199 F	Cité des Enf. Perdus	249 F
Toshinden	89 F	Ridge Racer Revol.	99 F	Soviet Strike	169 F	Overblood	199 F	ISS Pro	249 F
Air Combat	99 F	Time Commando	99 F	Worms	169 F	Pandemonium	199 F	Little Big Advent.	249 F
Adidas Power Soc.	99 F	Fifa 97	129 F	Resident Evil	189 F	Rally Cross	199 F	MicroMachine V3	249 F
Alien Trilogy	99 F	Formula 1	129 F	2Xtreme	199 F	Rebel Assault 2	199 F	Panzer General 2	249 F
Doom	99 F	Int. Track & Field	129 F	Area 51	199 F	Tekken 2	199 F	Perfect Weapon	249 F
Fade to Black	99 F	Tobal N°1	129 F	Cool Boarders	199 F	Tomb Raider	199 F	Rugby Jonah Lomu	249 F
Rayman	99 F	Chevaliers de Baph.	149 F	Com. & Conquer	199 F	Wipe Out 2097	199 F	Soul Blade	249 F
Road Rash	99 F	Legacy of Kain	149 F	Crash Bandicoot	199 F	Rage Racer	219 F	Syndicate Wars	249 F
Tekken	99 F	Porsche Challenge	149 F	Die Hard Trilogy	199 F	Suikoden	219 F	Vandal Hearts	249 F
Total NBA' 96	99 F	ESPN Extr. Sports	169 F	Jet Rider	199 F	Adidas P. Soc. 97	229 F	Wing Com. 4	249 F

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\* SATURN

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Die Hard Trilogy	169 F	World Wide Soc.	169 F	Torico	199 F	Bomberman	269 F
Sega Rally	129 F	FIFA 97	169 F	Com. & Conquer	199 F	Fighter Megamix	249 F	Die Hard Arcade	269 F
Virtua Fig. Remix	149 F	NBA Live 97	169 F	Tomb Raider	199 F	Man X TT	249 F	Pandemonium	269 F

**Plus de 20 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS  
Métro & RER Châtelet-Les Halles  
Tél. 01 42 36 25 42

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h



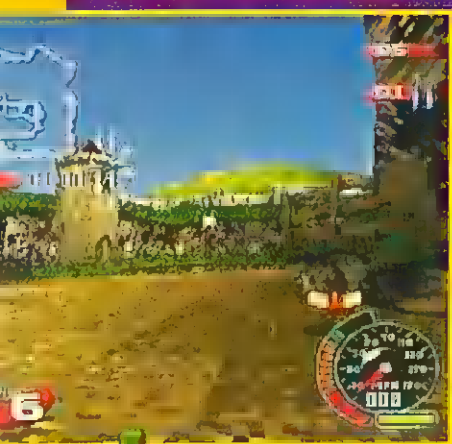




Le conducteur de ce véhicule est armé d'un vieux tromblon qu'il n'hésite pas à sortir à tout bout de champ!

# Wrecking Crew

Devant le succès de certaines simulations de courses délirantes telles que *Motor Toon*, *Penny Racer*, *Speedster* ou encore *Micromachines*, Ubi Soft se radine avec *Wrecking Crew*. Gare aux mauvais coups!



En vue subjective, se révèle très difficile d'anticiper les virages et surtout d'user des coups spéciaux.

**W**recking Crew est une simulation de course de voitures tout en 3D (décors, voitures, tout autre objet à l'écran compris). Dix véhicules sont disponibles en début de partie. Tout au long de la demi-douzaine de circuits proposés (New York, Sidney ou encore les rues de Rome), vous n'aurez qu'un seul but: terminer la course en tête. Pour y parvenir, tous les coups sont permis. Celui qui se montrera le plus méchant et le plus habile aura course gagnée. En effet, chacun des personnages dispose, en plus des gadgets récupérés sur le



Le bouclier vous protège des mauvais coups des ennemis durant quelques secondes seulement.

trajet, de coups spéciaux particuliers: fusil à pompe, éclairs, etc. Très efficace pour ralentir ou éliminer ses adversaires. Trois vues sont disponibles à tout instant: subjective, arrière ou arrière éloignée. Chauffez... vos marques! Foncez!

PLAYSTATION

● Ubi Soft/Novembre

# Super Football Champ



Quand un tacle est trop appuyé, vous mettez les tibias et les chevilles de votre adversaire à rude épreuve.

**S**uper Football Champ, comme son nom ne le cache pas, est une simulation de football (celui qui croyait que c'était du basket gagne un week-end à la campagne avec Switch). La plupart des grandes équipes internationales sont de

la partie, avec leurs joueurs tous représentés en 3D mappée. Cependant, une seule vue est disponible et l'ordinateur s'occupe lui-même de gérer au mieux les caméras et les zooms. Comme dans toute simulation de football, il est possible de passer, de shooter ou encore de tacle le ballon dans les pieds des autres. On peut aussi donner des coups d'épaule son vis-à-vis, afin de le balancer à terre. Attention toutefois à l'arbitre: il a le sifflet facile.

La Coupe du monde de football, c'est pour l'an prochain et cela se sent. Nous ne sommes pas encore en 98 que déjà les simulations se bousculent.



Sur les corners, le gardien de but doit rester vigilant.

PLAYSTATION

● Sony/Novembre



Le dribble est une technique essentielle. Bien maîtrisée, elle peut rapidement mener un joueur devant les buts.





# Sonic R

La mascotte de Sega poursuit son bonhomme de chemin et nous revient dans un jeu de course assez original. On y trouve toute la ménagerie du monde de Sonic, et notamment ses camarades Knuckles et Tails.

**M**ario a son Mario Kart, Sonic a son Sonic R. Le vieux Sonic Drift Racing sur Game Gear proposait des courses sur des petits bolides. Dans Sonic R, le hérisson bleu ne conduit aucun véhicule: il court, comme il l'a toujours fait, sur ses petites pattes. Les décors colorés recréent l'ambiance des jeux sonics, avec des loopings, des rings, des tremplins, des plans d'eau et bien d'autres encore. Un soin tout particulier a été apporté à la réalisation graphique, et c'est un vrai régal pour les yeux. Contrairement aux courses traditionnelles, le tracé du circuit n'est pas rigide: il est tout à fait possible de se promener entre les routes pour récolter des pièces ou découvrir des raccourcis. Sonic R s'annonce donc comme un bon petit jeu supersonique.



On peut reconnaître les célèbres silhouettes de Dr Robotnik, Knuckles et Tails.

**SATURN**

● Sega/Novembre



Certains virages, penchés, peuvent être pris à pleine vitesse.



Les tremplins sont indispensables pour atteindre la fin de la course.



Pour éviter de plonger dans l'eau (qui ralentit votre course), il suffit de sauter par-dessus.



Deux coureurs peuvent s'affronter en duel.



On peut quitter le circuit pour se promener dans les rues de la ville.

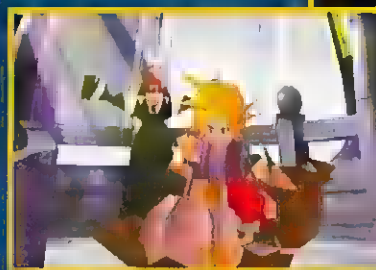


# Final Fantasy VII

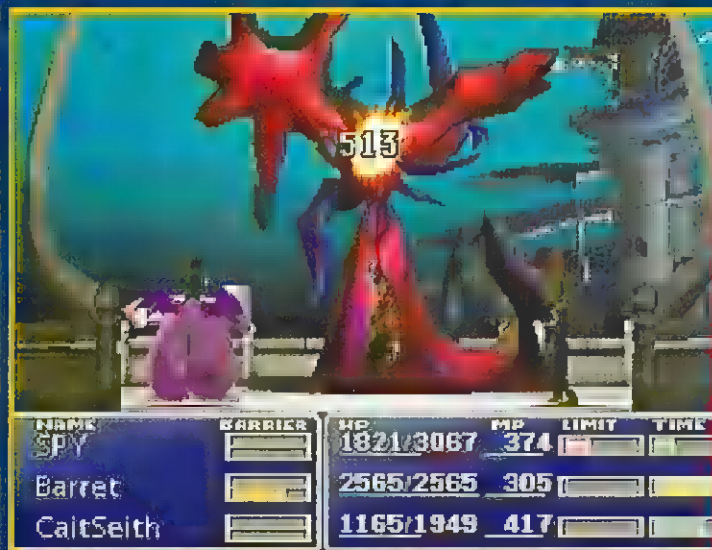
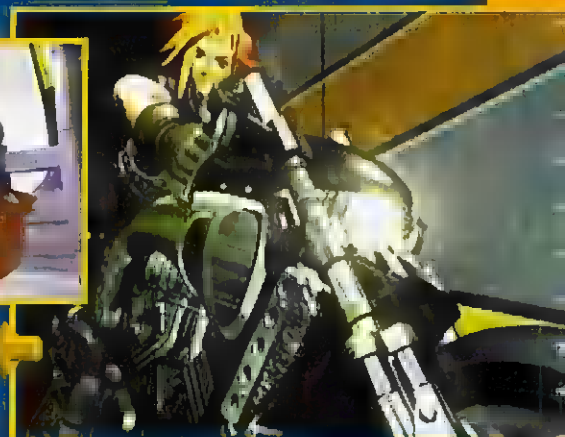
Depuis sa première apparition sur NES en décembre 86, Final Fantasy a fédéré des milliers de fans. Ses premiers pas sur Playstation l'imposent déjà comme une nouvelle référence. Square n'a pas failli à sa réputation.

**C**omme avec chaque épisode de la série, cette suite n'en est pas vraiment une dans le sens où les personnages et le scénario n'ont aucun lien de parenté avec FF VI. Vous interprétez Cloud, un jeune mâle blondinet qui vient de quitter l'armée de la Shinra. Il va se retrouver embrigadé dans le groupe terroriste Avalanche dirigé par Barret (un Black bien balèze au bras cybernétique). Ses aventures lui révéleront des bribes de son passé et de celui de sa planète. Les trois CD aidant, tout se passera à grand renfort de séquences cinématiques divines. Le premier CD propose environ vingt heures de jeu. Le deuxième, une bonne quinzaine; et le dernier, le combat contre le boss final. Bien entendu, vous découvrirez des personnages cachés, et une foultitude de jeux dans le jeu (comme l'accouplement des Chocobos...) viendront gonfler une durée de vie déjà très raisonnable. Comme dans tous les Final Fantasy, votre équipe de départ ne comptera que trois participants (Cloud, Barret et Tifa), mais vous trouverez rapidement de nouveaux compagnons que vous intégrerez à votre équipe (Red XIII, Cid, Aerith, Cait Seith, Vincent, et Yuffie - ces deux derniers étant "cachés"). Le système de combat est très

proche de celui de Wild Arms (70 magies différentes, 16 invocations de dieux...), et les monstres apparaissent de manière aléatoire. Préparez-vous à quelques nuits blanches!



La transition entre les séquences précalculées (à gauche) et les séquences en images de synthèse (à droite) est superbement réalisée.



Les boss sont nombreux : certains sont costauds. Voici le boss de la fin du premier CD.

## VF/VO... LES DIFFÉRENCES

Non, la censure n'a pas fait des siennes et nous avons même droit à une version optimisée par rapport à la japonaise. Les menus ont été considérablement retravaillés : la gestion des matériaux (la source de votre magie) est beaucoup plus simple et les menus d'objets sont un peu différents. Nous avons remarqué qu'une des séquences cinématiques a été rallongée et que les caméras pendant les combats sont beaucoup plus dynamiques. Ceux-ci sont d'ailleurs moins nombreux. Par contre, vous affronterez deux boss supplémentaires (Emerald et Ruby Weapon). Dernière modif, l'entrée de la ferme des Chocobos est placée différemment de manière à vous faire gagner du temps lors des accouplements.



C'est quoi ce délire? Il est où mon perso? Ben, va falloir le trouver.

Le jeu compte nombreuses phases annexes comme cette échappée à moto.



La partie de l'écran gauche sert à échanger ses matériaux entre les persos, même si ceux-ci sont absents.

PLAYSTATION

Sony/Novembre



# Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer  
**Acheter, revendre, collectionner, tester...**

## PLAYSTATION

ACE COMBAT 2  
ACTUA SOCCER 2  
ATARI COLLECTION  
BUST A MOVE 3  
CASTLEMANIA (BRUNNEN) (100)  
CROC  
EXPLOSIVE RACING (BURNING ROAD 2)  
FANTASTIC FOUR  
FORMULA ONE 93  
G POLICE  
HERCULES  
ISS PRO  
IZNOGOOD  
KURUSHI IQ  
LUCKY LURE  
MADDEN 98  
MASS DESTRUCTION  
MEGAMAN 8  
MONSTER TRUCK  
MOTO RACE  
MOTOR MASH  
NAMCO VOL. 5  
NASCAR 98  
NFL 98  
RUL BREAKTHRU 98  
NIGHTMARE CREATURES  
NUCLEAR STRIKE  
ODD WORLD (MONTAGNARD)  
OVERBOARD  
PARRAPATHE RAPPER  
PAX CORPUS  
PGA TOUR 98  
RAPID RACER  
ROSCO MC QUEEN  
THE LAST REPORT  
TOCA TOURING CAR  
TOSHINDEN 3  
TRANSPORT TYCOON  
V RALLY  
WARCRAFT 2  
WARGODS



Occasions et neufs

## NINTENDO 64

NBA HANGTIME  
WAYNE GRETZY HOCKEY  
DOOM 64  
WARGODS  
HEXEN  
PI-POLE FOOTBALL  
DARK RIFT  
EXTREME G  
TUROK  
LANSKY (MONTAGNARD)  
MARIO 64  
MARIO KART  
BLAST CORPS  
MK TRILOGY  
ISS PRO  
WAVE RACE  
PILOT WINGS  
STAR FOX 64  
FFA 64  
GOLDEN EYE  
KILLER INSTINCT  
STAR WARS  
MULTI RACING CHAMPIONSHIP  
MISSION IMPOSSIBLE  
J LEAGUE WORLD SOCCER 3  
HOMERUNMAN 64



Occasions et neufs

**MEGA DRIVE  
ET SUPER  
NINTENDO**

**neufs  
et  
occasions**



## CD-ROM

7TH LEGIONS  
CONSTRUCTION  
DARK COLONY  
DARK REIGN  
EXTREME ASSAULT  
JICA FM MONSTER POWER 1.2 (JAPANESE)  
DO MONDO  
FIGHTER ANTHOLOGY  
HEXEN 2  
INT. RALLY CHAMPIONSHIP  
JEN-KNOCKOUT  
LEGACY OF KAIN  
MYST 2 (MONTAGNARD)  
NHL 98  
SONIC 3 D  
TOCA RACING  
VIRTUA FIGHTER 2  
WORLD WIDE SOCCER  
WORMS 2

Occasions et neufs

## SATURN

ALBERT ODYSSEY  
DARKLIGHT  
DRAGON FORCE  
INDEPENDANCE DAY  
MACROSS  
MADDEN 98  
MARVEL SUPER HEROES  
RESIDENT EVIL  
ROCKMAN 4  
SAMOURAI SPIRIT 4 (JAP)  
SHINING THE HOLY ARK  
SONIC JAIL  
STREET FIGHTER COLLECTION (JAP)  
WARGODS 2

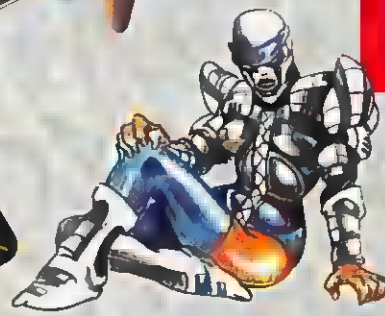


Occasions et neufs

**NOUS RACHETONS  
VOS JEUX ET  
CONSOLES AUX  
MEILLEURS PRIX**

Magic est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Albi (81)	05-63-49-02-99
Aix en Provence (13)	04-42-21-11-48
Alençon (61)	02-33-26-11-00
Ales (30)	04-66-52-44-66
Angers (49)	02-41-25-34-27
Annonay (07)	04-75-32-42-53
Argenteuil (95)	01-30-76-17-17
Athis Mons (91)	01-60-48-34-36
Auxerre (89)	03-86-72-95-60
Bagnole (93)	01-49-72-74-01
Beauvais (60)	03-44-48-53-60
Belley (01)	04-79-81-00-34
Bercy 2 CGal (94)	01-43-78-69-30
Biarritz (64)	05-59-24-39-07
Bordeaux (33)	05-56-79-05-52
Bourg en Bresse (01)	04-74-23-13-54
Bourgoin (38)	04-74-43-29-53
Caen (14)	02-31-85-59-00
Chalon Sur Saône (51)	03-26-68-49-49
Chambery (73)	04-79-62-27-22
Champigny (94)	01-48-81-10-16
Chartres (28)	02-37-36-44-22
Chateaudun (28)	02-37-44-92-00
Chelles (77)	01-64-21-55-44
Courbevoie (92)	01-47-88-56-10
Dax (40)	05-58-56-29-03
Draguignan (83)	04-94-68-92-55
Elancourt (78)	01-30-13-87-30
Ferney Voltaire (01)	04-50-40-43-43
Fontainebleau (77)	01-60-71-91-14
Forbach (57)	03-87-88-67-16
Fougères (35)	02-99-94-21-00
Gap (05)	04-92-52-72-74
Haguenau (67)	03-88-63-88-36
Le Creusot (71)	03-85-55-08-02
Le Neubourg (27)	02-32-07-00-35
Levallois (92)	01-47-48-06-03
Livry Gargan (93)	01-43-51-03-54
Lons le Saunier (39)	03-84-24-41-59
Lyon 2 (69)	04-78-37-15-70
Lyon 8 (69)	04-72-78-60-84
Macon (71)	03-85-39-09-52
Maison alfort (94)	01-48-93-35-14
Mandelieu (06)	04-93-93-54-33
Meaux (77)	01-64-34-29-08
Metz (57)	03-87-74-65-70
Montigny le Bretonneux (78)	01-39-44-06-76
Nancy (54)	03-83-30-45-67
Nantes (Orvault)	02-40-59-53-00
Nice (06)	04-93-92-99-88
Nîmes (30)	04-66-36-26-77
Nogent (94)	01-48-75-76-32
Nouméa	00-687-26-43-34
Orléans (45)	02-37-21-35-34
Orly Ville (94)	01-48-92-04-03
Paris 17 (75)	01-47-64-15-96
Paris 19 (75)	01-42-02-08-08
Pau (64)	05-59-80-37-68
Perigueux (24)	05-53-53-55-54
Perpignan (66)	04-68-35-54-98
Pontoise (95)	01-30-75-17-61
Pontault Combault (77)	01-60-29-53-76
Rennes (35)	02-99-78-26-96
Rouen (76)	02-35-73-68-50
St Etienne (42)	04-77-49-00-69
St Gratien (95)	01-34-17-11-33
St Maur (94)	01-48-86-55-32
Sarcelles (95)	01-39-92-47-16
Thionville (57)	03-82-53-80-81
Toulon (83)	04-94-91-17-91
Valence (26)	04-75-78-09-68
Vannes (56)	02-97-47-40-78
Verdun (55)	03-29-86-14-41
Villejuif (94)	01-46-78-43-76
Villemonble (93)	01-48-55-21-69



**MAGIC**  
L'Assemblée

Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats \* et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

\* (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

**DIFINTEL-MICRO NEWS**  
Auxerre - Valréas - Orange - Dole - Limoges



# TESTS

*Le jeu de plates-formes 3D est un genre en vogue, et la Playstation compte déjà des tops. Après Crash Bandicoot, Pandemonium, Tomb Raider, le prochain hit se nomme Croc.*

**C**roc, c'est le prénom du héros. Croc, non pas parce qu'il est mignon à croquer ou parce qu'une dent dépasse de sa gueule. Il s'appelle Croc, pour la simple raison que ce héros est un crocodile. Il court, il nage, il saute et s'il peut faire tout cela, c'est grâce à ses amis les Gobbos, qui l'ont adopté après l'avoir recueilli au berceau. Hélas, en un beau matin de printemps, des méchants pas beaux envahissent le village paisible des petits Gobbos, et enlèvent toutes ces petites bêtes, dont le roi. Par miracle, Croc échappe à l'enlèvement. Et devinez quoi? Il part sauver tous ses amis, et, au passage, mettre une raclée à l'enflure qui est responsable de tous ses malheurs.



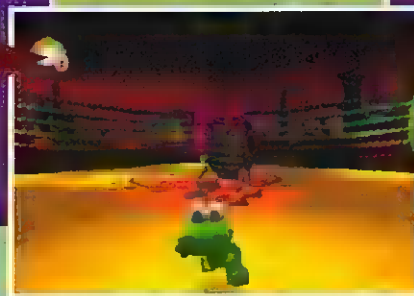
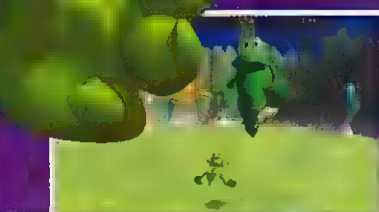
Il faut trouver la clef pour ouvrir la cage et libérer le pauvre Gobbos.

Dans un monde tout en 3D, un peu comme dans Mario 64, il faudra libérer six Gobbos par niveau, et ramasser cinq diamants de couleurs différentes (rouge, bleu, vert, pourpre et jaune) pour accéder aux bonus spéciaux. Heureusement, ces tâches ne sont pas obligatoires pour passer le niveau. Il suffit de trouver

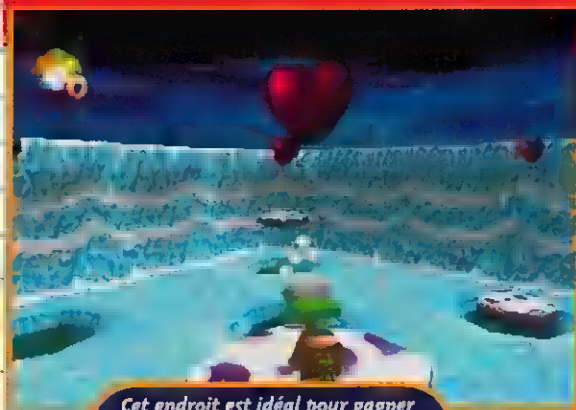
le gong et de taper dessus. Pour y arriver, diverses clefs, diamants et interrupteurs vous aideront, et des petits monstres essaieront de vous toucher. S'ils réussissent, vous perdez tous vos diamants, et les récupérer tous demande beaucoup

## CROQUE LES BOSS!

A l'instar de Sonic, les monstres sont de petites bêtes qui ont été transformées en hideuses créatures. En voici un échantillon.







Cet endroit est idéal pour gagner des vies. Une fois terminé, recommencez-le plusieurs fois.



Des plates-formes comme on les aime...

de dextérité. Pour se défendre, Croc ne dispose pour seules armes que de ses pieds et de sa queue. En appuyant deux fois sur le bouton de saut, il peut écraser ce qui se trouve sous ses pieds. En fouettant l'air de sa queue, il peut tuer un ennemi. A la manière d'un Tomb Raider, la palette de ses mouvements est très large: se suspendre, sauter, courir, se déplacer

latéralement, s'accrocher, reculer, se retourner, etc. Tous ces mouvements deviennent beaucoup plus instinctifs avec un pad analogique. C'est un régal de jouer avec. Il est certes moins précis que le pad normal dans certaines situations, mais la maniabilité est plus spontanée.

Un des défauts du jeu concerne

l'appréciation des distances. Quand on s'apprête à sauter sur une plate-forme, celle-ci peut paraître très éloignée, alors que sous un autre angle de vue, elle est beaucoup plus accessible. Mais cela n'est qu'un

détail, face à toutes les qualités de ce super-pur-jeu-de-la-mort-qui-tue. Pour finir, disons simplement que Croc est un héros attachant et que ses aventures en passionneront plus d'un.



Pour accéder aux bonus spéciaux, il faut récolter les diamants rouge, jaune, bleu, pourpre et vert.

## AVIS OUI!

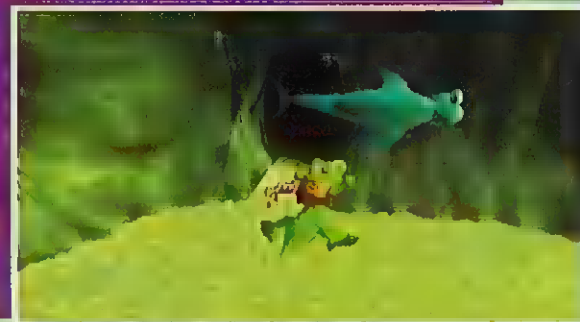
Croc est un petit bijou! J'ai complètement craqué pour ce crocodile tout mignon. Les petits et les grands l'adoreront, car la difficulté est progressive, et les séquences de plates-formes passent du "les-doigts-dans-le-nez" à une difficulté vicieuse et sans pitié. Et même si ce jeu a repompé partout des éléments, Croc est formidable. Quand les clones sont bons, ça ne se refuse pas. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Bref, Croc a monopolisé des heures et des heures de mon temps. Pour ne pas tomber sous son charme, il faut être vraiment capricieux.



GIA

## CROC DANS L'EAU

Dans l'eau, Croc se déplace comme un crocodile dandy. Contrairement à Lara ou à Mario, il peut rester dedans aussi longtemps qu'il le veut. Casser des briques ou donner des coups de queue sur des ennemis ne présente aucun problème. La liberté de mouvements est très grande.







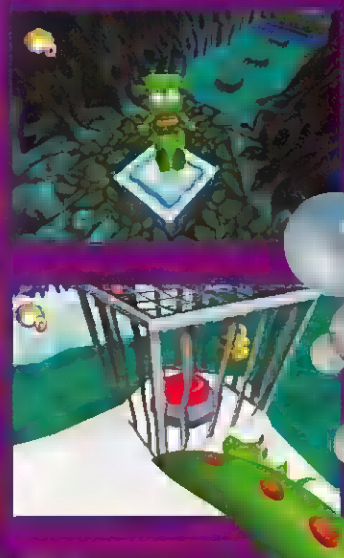
Pour finir le niveau, il suffit de taper sur le gong.



Brrrr, dans la neige, ça glisse.

## INSPIRATIONS

Croc emprunte beaucoup de jeux. D'abord, physiquement, le héros ressemble à *Cass*. Quand Croc se fait toucher, il perd tous ses diamants, comme Sonic et ses anneaux. Les boss battus se transforment en petites bêtes, toujours comme dans Sonic. La progression dans le jeu est comptée en pourcentage, comme dans Donkey Kong Country. Il y a des briques, des *Witchs* et des tuyaux partout, comme dans Mario, et, pour couronner le tout, Croc porte le même sac à dos que Lara Croft.



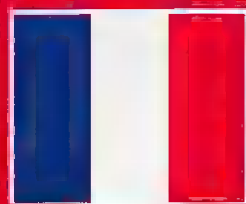
Ce sont ces pierres qui ouvrent les passages de bonus à des niveaux.



SPY

## AVIS MOUAIS...

Chapeau aux développeurs: ils sortent le premier produit de ce type sur 32 bits et il s'avère techniquement réussi. Le jeu propose une bonne durée de vie, de chouettes graphismes et un personnage attachant. Reste un petit détail qui chiffonne: d'un côté, on a un jeu qui s'adresse aux plus jeunes, avec des graphismes mignons et des persos gamins comme tout, de l'autre on a un jeu plutôt ardu à cause d'une jouabilité parfois hasardeuse (cela est surtout dû à la caméra qui ne se cale pas toujours où il faut)... Plutôt paradoxal, non ?



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: ARGONAUT
- Éditeur: ELECTRONICS ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMO-PASSWORD

## PRESENTATION

L'intro raconte avec humour l'enfance de Croc et l'invasion des méchants.

89%

## GRAPHISMES

Un monde coloré, varié et gai, très enfantin, et Croc est mignon à croquer.

92%

## ANIMATION

Pas un poil de ralentissement et tout en 3D, un exploit.

93%

## MUSIQUE

La musique est délirante et, une fois dans le jeu, on ne peut plus s'en défaire.

91%

## BRUITAGES

Youp! Yazou! Que ce soit Croc ou les autres, les bruitages sont très amusants.

91%

## DUREE DE VIE

Finir tous les niveaux ne sera pas aisé, et récolter tous les bonus est un vrai défi.

90%

## JOUABILITE

Un petit temps d'adaptation est nécessaire, surtout avec le pad analogique.

88%

## INTERET

Croc est un melting-pot de hits bien connus. Le principe accroche facilement et vous passionnera des heures d'affilée.

93%



# XEVIOUS 3D/G+

## AVANT, APRÈS...

Voici ce que la formule miracle des laboratoires Namco peut faire.



Xevious tout court, dans sa version borne d'arcade, années 80.



Le même, mais dépoussiéré et après une cure de 3D, années 90.

Ce boss est un des plus coriaces et il n'hésite pas à arroser l'écran de projectiles.

Amélioré, les vieux jeux d'arcade de cette série ont été révisés, depuis l'animation et les musiques jusqu'au son et au look.

**N**amco n'est pas content d'avoir exhumé son *Museum* de ses fonds de tiroirs. Namco continue sur sa lancée avec un vieux shoot'em up de derrière les fagots. A l'époque, Xevious avait fait sa petite révolution, avec des cibles sur deux niveaux: dans le ciel, donc à portée des tirs normaux, et au sol, où il fallait utiliser des armes spécifiques. Pour mieux ajuster le tir, le vaisseau était équipé d'un petit viseur. Depuis, Namco a eu l'idée brillante de ressortir la collection complète, plus une version actualisée de son shoot mythique. Avec Xevious, Super Xevious, Xevious

Arrangement et enfin Xevious 3D/G: le CD contient les quatre versions du même jeu. Xevious tout court est le jeu original d'arcade des années 80. Xevious Arrangement, sorti plus tard, est encore plus rapide, plus beau, et, surtout, il propose des items qui élargissent le champ de tir. Quant à la version la plus récente (Xevious 3D/G) son interface est en 3D, les armes plus variées. Il y en a trois au total: le tir originel et classique, le laser, et l'étonnant rayon à tête chercheuse qui fonce automatiquement sur les hostiles. On peut désormais locker les cibles au sol en passant le viseur dessus et en maintenant le bouton appuyé. Bref, un lifting réussi pour un dinosaure du genre.

Ces mystérieux dessins indiens seraient-ils des pistes d'atterrissage?



L'effet de neige est assez réussi et il donne à ce niveau un certain caractère.

## AVIS OUI!

La Playstation comble son retard. Après les RPG, ce sont les shoots qui sont à l'honneur. Project X2 avait lancé la mode. Raystorm avait donné un nouveau souffle au genre. C'est au tour de

Xevious de revenir en force, pour nous donner une leçon d'histoire. Avec cette compil, on a son compte. Les vieux jeux sont un bonus de taille. La version 3D est réussie et les innovations bien pêchées fournissent à Xevious 3D/G+ de bons arguments. Un seul regret, les musiques et les bruitages préhistoriques.



GIA

Version: OFFICIELLE  
Dialogues: ANGLAIS  
Textes: ANGLAIS

Développeur: NAMCO  
Editeur: SONY  
Disponibilité: OUI  
Prix: D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
SHOOT'EM UP

### PRESENTATION

De belles images de synthèse pour mettre l'eau à la bouche.

90%

### GRAPHISMES

Ceux des jeux originaux. La dernière mouture est fade.

85%

### ANIMATION

La version 3D bouge bien, des ralentissements dans les anciennes.

86%

### MUSIQUE

Même remixées, les musiques ne sont pas terribles.

82%

### BRUITAGES

Des bip-bip côtoient les explosions en folie.

82%

### DURÉE DE VIE

La version 3D n'est pas dure, les anciennes sont plus ardues.

83%

### JOUABILITÉ

Minimum requis: des pouces d'acier et de la dextérité.

90%

### INTERET

Une bonne compilation, qui ravira les collectionneurs et les fans de shoot'em up.

86%



# DUKE NUKEM



## 3D

L'interactivité est à l'honneur. Il est possible de jouer au billard avec son fusil à pompe. Original, non?

*On pensait que Doom était la référence en matière de jeu gore... Erreur! Voici Duke Nukem. Amateurs de gros bras musclés et de violence verbale, vous êtes servis!*

### SHOOT'EM UP!

Jamais shoot'em up n'aura autant mérité cette appellation. Duke Nukem ne demande pratiquement pas de réflexion, et on explose tout ce qui bouge à l'écran. Mais comme on ne shoote que des extraterrestres, américanophobes, la morale est sauve.

**L**e scénario de Duke Nukem est des plus simples. Il faut dire que dans ce genre de jeu, ce n'est pas vraiment un handicap. Los Angeles est en proie aux extraterrestres. Tout n'y est que destruction et horreur. Pauvres Californiens... Terminé le bacon frit au beurre de cacahuète arrosé de Bud. Leur avenir est sombre, et seul un miracle peut leur redonner l'espoir de se goinfrer à nouveau de cochonneries obésifiantes entre deux pub télé. Ce miracle, c'est vous, Duke! Armé en début de partie d'un simple revolver 9 mm, vous allez devoir vous frayer un chemin à travers tous les niveaux afin d'éradiquer ces maudits extraterrestres. Votre armement s'étoffera en fonction de vos découvertes pour devenir rapidement un véritable arsenal :

lance-missiles, grenades déclenchement distance, mines à infrarouge, fusil à pompe, mitrailleuse et même un freezer pour envelopper vos ennemis d'une épaisse couche de glace. Duke est capable de sauter, de se baisser, de ramper, de regarder vers le haut ou le bas, aussi de nager. Un véritable athlète. La vue est subjective, classique pour ce genre de jeu, et l'action est vue par les yeux du joueur que vous dirigez. Plusieurs objets peuvent être ramassés au cours de la partie. Ils seront d'une grande utilité pour la suite des événements: trousse de pharmacie, clés de couleur pour ouvrir certaines portes, amphétamines pour défoncer de l'alien la pelle ou encore des super-points de vie. Mais le gadget le plus intéressant est certainement l'holoduke. Il

permet de créer un double holographique afin de tromper les ennemis. Idéal pour passer derrière eux et les dégommer dans le dos! La morale de cette histoire, c'est qu'il n'y en a pas! Détail: la version Saturn n'a pas été censurée...

L'interactivité est de base. Il est possible de jouer au billard avec son fusil à pompe. Original, non?



Le bazooka... quelle merveille! Les ennemis volent en éclats.



Ces espèces de gros cochons sont très résistants, et vous infligent de gros dégâts.



La grenade à déclenchement à distance. Posez-la au sol, attendez qu'un ennemi approche et appuyez sur le bouton. Gnark, gnark...



La mitrailleuse est efficace, mais elle est gourmande en munitions. Et faut pas gâcher.

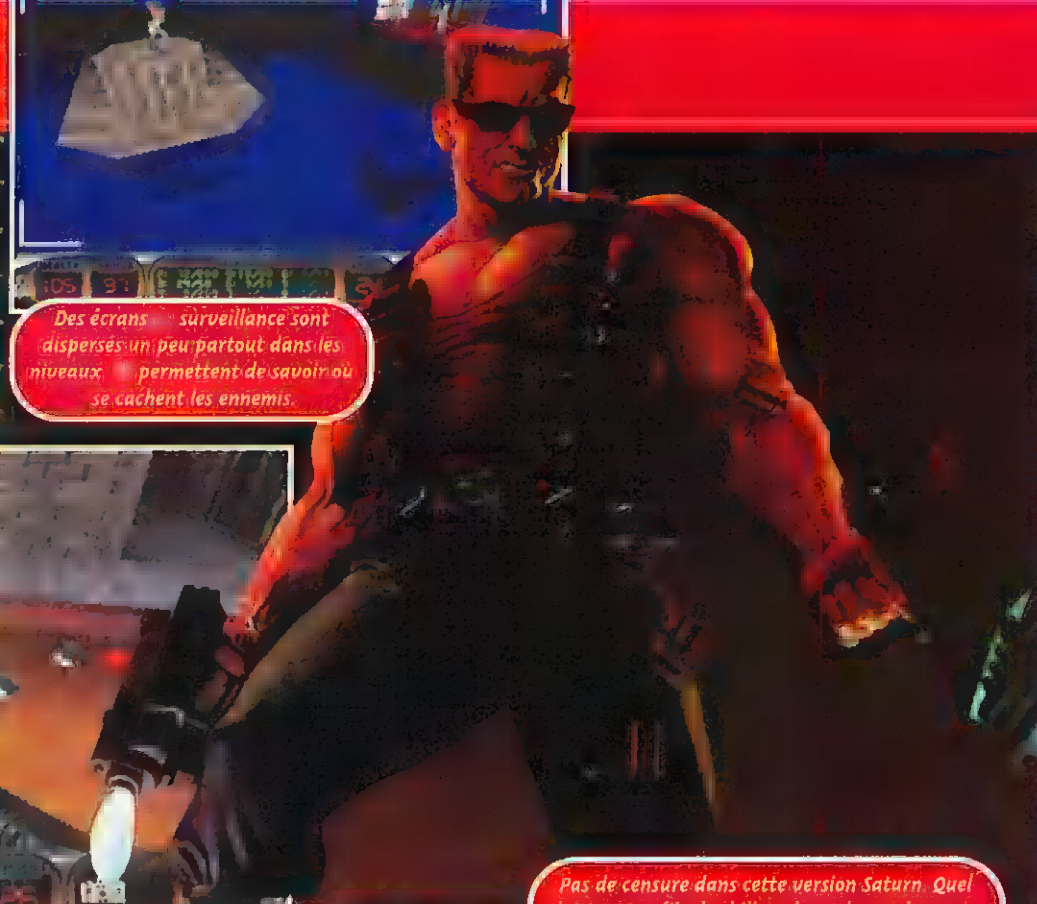
### AVIS OUI!

Duke Nukem est le genre de jeu qui me plaît: on avance, on explose la tronche des ennemis (à coups de rangers quand on manque de munitions) et on réfléchit après. Bête, mais défoulant! La réalisation de Duke sur Saturn a été confiée à l'équipe de Lobotomy, ceux à qui l'on doit le superbe Exhumed. Autant vous dire que le jeu est de la gueleule: l'animation est aussi rapide que souple. Un vrai régal. Sega a trouvé en Lobotomy un partenaire de choix. Seul regret: le jeu est d'une difficulté consternante et l'on ne peut sauvegarder qu'entre deux niveaux.



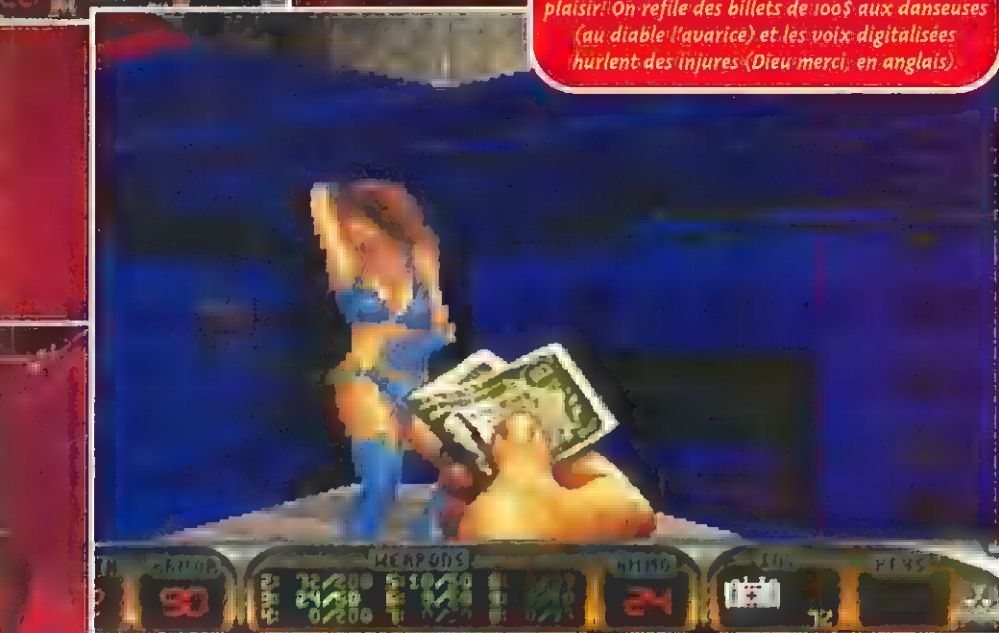
NIICO





Des écrans de surveillance sont dispersés un peu partout dans les niveaux. Ils permettent de savoir où se cachent les ennemis.

Pas de censure dans cette version Saturn. Quel plaisir! On refile des billets de 100\$ aux danseuses (au diable l'avarice) et les voix digitalisées hurlent des injures (Dieu merci, en anglais).



Dans les salles de projection privée, il se passe de drôles de choses. On ne tire pas que des coups de feu!

## AVIS OUI!

Ce Doom-like légendaire se devait de figurer dans la ludothèque de la Saturn. Il vous offrira de très longues heures de jeu et vous ne pourrez qu'être séduits par son humour et ses innovations. Le seul problème de cette version vient de l'absence de sauvegarde en cours de stage: au niveau de difficulté le plus bas, il faut s'accrocher pour terminer un niveau d'une seule traite. Bref, un titre qui ne s'adresse qu'aux Doomistes aguerris! Si vous n'achetez qu'un Doom-like sur Saturn c'est celui-ci qu'il vous faut...



AHL



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: LOBOTOMY
- Editeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 4
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Un écran titre et une démo de jeu. Rien de bien spécial à signaler.

80%

## GRAPHISMES

Excellents et bien meilleurs que sur PC ou Mac.

89%

## ANIMATION

D'une rapidité sidérante, un peu trop m<sup>ême</sup>.

94%

## MUSIQUE

Les thèmes sont assez nombreux, mais la qualité n'est pas au top.

85%

## BRUITAGES

On entend son perso crier "Yeah, piece of cake" et autres injures. Hilarant!

90%

## DUREE DE VIE

La difficulté est telle qu'on progresse lentement. Tant mieux!

90%

## JOUABILITE

Le personnage répond très rapidement à nos exigences. Peut-être trop, justement!

89%

## INTERET

Malgré un niveau de difficulté très élevé, Duke Nukem 3D est un superbe Doom-like. Amateurs de shoot à gogo, à vos manettes!

91%







## AVIS EXTROUIME

Extreme G est l'un des jeux de course les plus aboutis qu'il m'ait été donné de voir. On ne peut pas dire qu'il brille par son originalité,

mais qu'est-ce qu'il est efficace!

Techniquement c'est une merveille et, ludiquement, c'est une bombe. Les modes Multijoueur, qui faisaient tant défaut à Wipeout, sont très sympa.

Les courses sont longues et assez techniques, les concurrents deviennent vite très encombrants et l'action est explosive.

Franchement, après Starfox et Mario Kart,

Extreme G est l'un de mes jeux N64 préférés.



SPY

On se croirait revenus au temps des Dare-Dare ou des Micromachines.



Le jeu est composé de quatre mondes qui comptent chacun trois circuits.



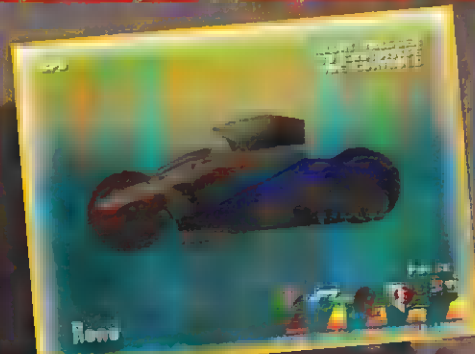
A droite ou à gauche? Il vous faudra bien choisir votre direction.



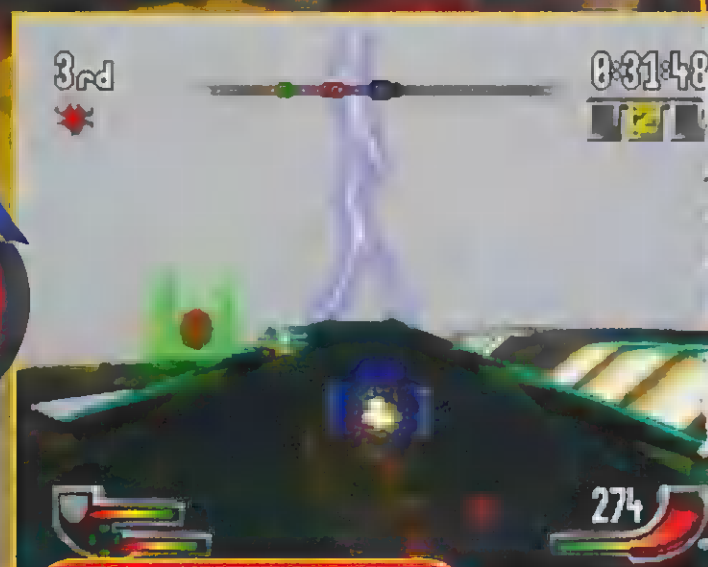




Les concurrents se shootent entre eux. Bien fait!



Huit motos sont disponibles en début de jeu, mais gageons que de nouvelles apparaissent si vous finissez le Championnat dans les divers modes.



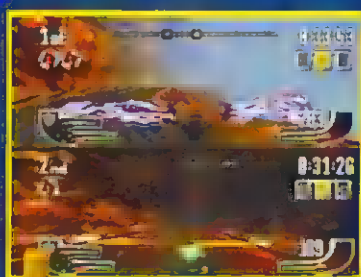
De nombreuses animations, comme cet éclair, parsèment les circuits. C'est parfois un peu déstabilisant.

## LA MULTIJOIE EXTREME!

Le mode Multijoueur compte plusieurs types de jeux en son sein. On y trouve un mini-Championnat, un mode durant lequel vous devrez ramasser le plus de drapeaux possible sur la piste, et encore le mode Arène (vous pourrez combattre dans quatre arènes différentes). Comme d'hab avec la N64, pas besoin de Multi-Tap, quatre pads et les gens qui vont avec feront l'affaire. C'est-y pas le bonheur extrême, ça?



Le mode Arène n'est pas le plus excitant...



Le mini-Championnat: vous ne serez que deux, mais vous devrez combattre comme si vous étiez huit.



A 4, 3 ou 2 joueurs, le jeu n'est que très peu ralenti. Seule la taille de fenêtre change.



Ramasser le plus de drapeaux possible n'est pas évident.



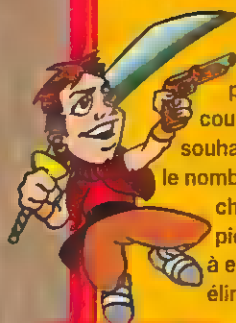
Une petite animation gratifiera les joueurs qui finiront les différents championnats.



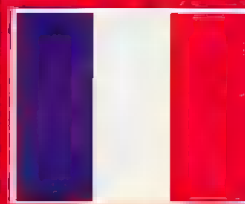


## AVIS OUI!

Les jeux qui débarquent sur N64 commencent à devenir d'une qualité exceptionnelle! Extreme G possède une animation, une fluidité (même en mode Multijoueur) et une rapidité que je qualifierai de parfaites, et je pèse mes mots. Les courses sont variées et difficiles à souhait (d'où une longue durée de vie), et le nombre de véhicules proposés permettra à chacun de trouver chaussure à son pied. Les armes disponibles sont quant à elles parfaitement adéquates pour éliminer vos concurrents définitivement. A voir de toute urgence...



**CHEUB**



- Version: **OFFICIELLE**
- Dialogues: **-**
- Textes: **ANGLAIS**

- Développeur: **PROBE**
- Editeur: **ACCLAIM**
- Disponibilité: **OUI**
- Prix: **F**

- **COURSE FUTURISTE**
- **1-4 JOUEURS**
- Contrôle: **EXCEPTIONNEL**
- Difficulté: **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté: **3**
- Continues: **PASSWORD**
- Sauvegarde: **MEMORY PACK**

## PRESENTATION

*D'un bon niveau pour la N64, et une navigation entre les options assez claire.*

**85%**

## GRAPHISMES

*Des décors très variés qu'on n'a pas toujours le temps de voir...*

**93%**

## ANIMATION

*Démoniaque, même en mode Multijoueur.*

**96%**

## MUSIQUE

*On n'échappe pas à l'habituelle techno qui n'est pas si mal adaptée...*

**92%**

## BRUITAGES

*Explosions, bruits de tirs plutôt "space", mais aucune voix digits. Bouh...*

**90%**

## DUREE DE VIE

*Entre le mode Multijoueur, le nombre de courses et de championnats, ça va durer...*

**93%**

## JOUABILITE

*Le pad analogique est parfaitement adapté et l'ergonomie est très bonne.*

**94%**

## INTERET

*Techniquement parfait, ce jeu de course mêlé de shoot est d'une efficacité redoutable. Un excellent compromis entre Wipeout et F-Zero.*

**95%**



Pour récupérer les objets dans le gaz, le casque est hautement recommandé.



*Le pompier des temps modernes s'appelle Rosco, Rosco MacQueen. Et Rosco est chargé de sauver de pauvres innocents en défiant le feu.*

**V**ous souvenez-vous d'un petit jeu nommé The Firemen sur SNIN?

On y incarnait de vaillants pompiers, délivrant les prisonniers des flammes au péril de leur vie. Eh bien, le principe est le même dans Rosco McQueen. Sauf que Rosco est plutôt du genre américain baraqué de type Chip'n'Dale, play-boy blondinet habillé comme un super-héros, avec du rouge, du bleu et des étoiles. Sans protection ni combinaison, sans casque mais armé d'une hache et d'un Karcher sur le dos, Rosco doit venir au secours de tout un immeuble, du sous-sol au plafond. Les premiers étages abritent la laverie, puis le garage, ensuite un grand magasin et, enfin, les appartements.

En pénétrant dans les entrailles du feu, Rosco trouve diverses armes supplémentaires, comme des extincteurs, des bombes à eau, des hachettes et des casques anti-fumée. Attention à

bien éteindre les foyers, car le brasier pourrait se réanimer. Et n'oubliez pas de surveiller l'état de santé de Rosco, surtout la température de la pièce. Sinon tout risque d'exploser. Au passage, si vous trouvez d'innocentes victimes, il suffit de les téléporter vers un lieu sûr grâce à l'espèce de truc qui vous suit sans cesse. S'ils sont tout près, leurs cris vous avertiront – les répliques ne manquent pas d'humour. Quant à la voix de potiche écervelée qui commente les actions, elle est vite agaçante. Tout cela serait bien trop facile sans les énergumènes qui s'amuse à vous barrer la route. A commencer par des singes métalliques qui mettent le feu partout, sans oublier les robots qui vous balancent des roquettes ou encore des automates lanceurs de caisses qui ne comprennent que les coups de hache. Bref, Rosco McQueen regorge d'idées sympas, et ravira les pyromanes.

AVIS

OUI, MAIS...

Rosco McQueen est un bon petit jeu original et frais (mais peut-être un peu trop cuit). L'idée est vraiment très sympa mais le jeu souffre d'un gros défaut: la difficulté due aux séquences de plates-formes. En soi, elles ne sont pas insurmontables, mais le problème est qu'on n'a droit qu'à un essai. Il faut donc recommencer des dizaines de fois le même niveau pour le finir, et c'est très énervant. A la fin, on connaît les niveaux par cœur et, personnellement, j'ai parfois eu une envie irrésistible de jeter le jeu par terre pour le faire souffrir (mais je ne l'ai pas fait).



GIA



## ÇA VA SAUTER

Dans Rosco McQueen, vous risquez de vous arracher les cheveux à cause des séquences de plates-formes, odieuses. Comme les déplacements du personnage ne sont pas très précis, surtout les sauts, les chutes sont monnaie courante. Et comme on a droit qu'à une seule vie, dès le moindre faux pas, il faut recommencer tout le niveau.

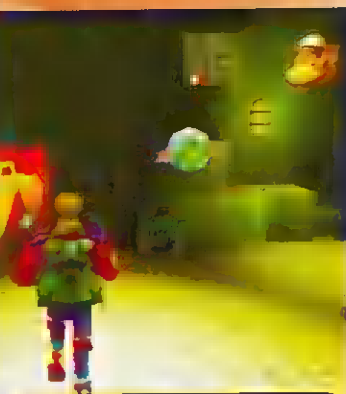


D'un tremplin, il faut sauter pile sur ce carré, sinon c'est la chute.



Après la voiture, le tapis roulant vous attend.

Cette porte ne peut être ouverte qu'avec une hache bleue.



Ces robots ont une espèce d'armure qui les rend invulnérables.



Quand le travail est fini dans une salle, passez à la suivante en tapant sur ces boutons.

Les voitures servent de plate-formes.



Attention, tout va exploser!

## AVIS OUI, MAIS...

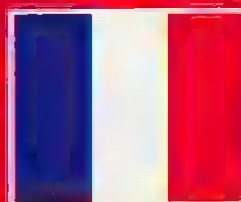
Ayant désiré, toute ma prime jeunesse, rejoindre les forces du feu pour lutter contre la pyromanie,

Rosco McQueen m'a séduit. Mettre des coups de hache et éteindre les feux est distrayant, mais ça se complique lorsque le jeu prend une tournure plates-formes: la maniabilité n'est pas adéquate et on est souvent obligé de recommencer au début du niveau. On regrettera l'absence d'énigmes qui auraient apporté un petit plus, un petit côté aventure. Le jeu s'y prêtait. Un principe original qui mérite d'être un peu plus poussé.



SWITCH

## TEST PLAYSTATION



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: SLIPPERY SNAKE
- Éditeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: =
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMO OU PASSWORD

### PRESENTATION

Une petite intro sympa, sans plus.

85%

### GRAPHISMES

Les graphismes ne cassent pas la baraque mais les flammes sont bien rendues.

87%

### ANIMATION

Pas de ralentissement en vue, c'est nickel.

91%

### MUSIQUE

Elle n'enflamme pas les cœurs.

85%

### BRUITAGES

Les commentaires sont assez agaçants, et la voix féminine est insupportable.

79%

### DURÉE DE VIE

La difficulté est assez élevée. Recommencer dix fois le même niveau est décourageant.

89%

### JOUABILITÉ

Le point faible. Elle handicape les séquences de plates-formes, trop vicieuses.

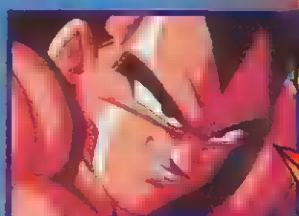
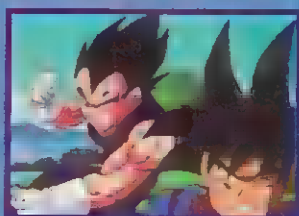
84%

## INTERET

L'esprit de Rosco McQueen est original et la réalisation est honnête dans l'ensemble. Dommage que la difficulté soit aussi corsée.

88%

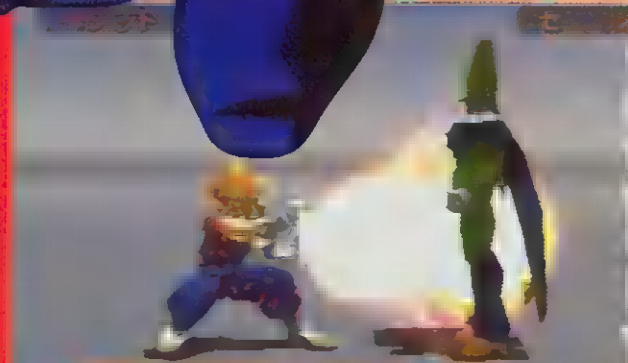




La console est redoutable dans cet exercice.



A force, ces duels sont quand même lassants.



Les décors sont assez laids.

Depuis le temps qu'on vous en parlait, voici enfin le tout nouveau Dragon Ball sur Playstation. Et la même question revient à chaque fois: Bandai s'est-il décidé à sortir un jeu de baston à la hauteur du manga dont il est tiré?

**D**ragon Ball Final Bout est un jeu de baston dont les combattants sont modélisés en 3D. Mais comme il est impossible d'esquiver d'un pas sur la gauche ou sur la droite, nous dirons que c'est de la fausse 3D. Cet épisode tranche complètement avec le précédent, et revient à une inspiration plus ancienne. Dans son principe, il ressemble à s'y méprendre au deuxième jeu sur Super Nintendo (ou plutôt le troisième si on compte le premier qui était un RPG). Vous avez un bouton pour la garde, un bouton pour les pieds, un autre pour les poings et, enfin, un dernier pour les boules

de feu. Vous pouvez réaliser des coups spéciaux du genre enchaînements de coups de pied et autres Combos bien sympathiques. Comme dans la série télé, les combattants disposent d'attaques spéciales, du type "kameha" ou "genkidama", qu'ils peuvent exécuter en plein combat. Le problème est qu'elles nécessitent en général trois secondes de préparation, et, durant ce laps de temps, vous êtes complètement vulnérable. D'un autre côté, si votre adversaire ne vous a pas interrompu, il n'a pas intérêt à se trouver sur la trajectoire... Il y a d'autres attaques spéciales. Dans ce cas, l'action

s'arrête immédiatement, et on voit le héros se concentrer pour lancer son rayon d'énergie. Celui qui défend a plusieurs choix: encaisser le coup et une partie des dégâts qui vont avec, ou bien, mais c'est plus risqué car on peut rater la manip, détourner le coup avec une barrière d'énergie. Enfin, on peut carrément envoyer soi-même une attaque spéciale, dans ce cas le combat se situe entre les deux rayons. Il faut appuyer sur les boutons à la manière d'un Décathlon, c'est-à-dire comme un cinglé, pour avoir

l'avantage et tout renvoyer dans la tête de l'adversaire. Mais ce genre de technique coûte beaucoup de mana, qui est représenté par une barre d'énergie. Enfin, il est possible de la recharger en se concentrant. L'écran de jeu ne se divise pas en deux, il zoome en arrière. On peut voler en tous sens sur l'écran. Il y a bien entendu des personnages cachés que vous pourrez récupérer en terminant le jeu.

# DRAGON

# FINAL





## METEOR SMASH

Ce n'est pas la première fois que les Meteor Smash sont présents. Il s'agit d'une sorte de Furie enchaînant une dizaine de coups et qu'on peut terminer par une super attaque... d'autant que votre adversaire est généralement dans les vapes.



Il n'est pas près  
s'en remettre

Le personnage le plus puissant du jeu: Gogetta!

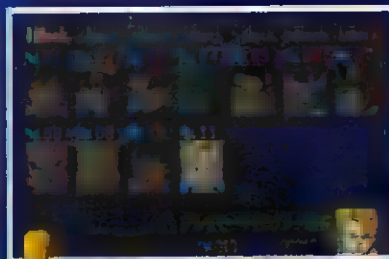


# N BALL

# BOUT

## BATTLE

On peut choisir un personnage comme héros et l'entraîner pour qu'il gagne des XP. Ensuite, au moyen d'une Memory Card, il est possible de transporter jusqu'à la console d'un de vos potes, histoire de lui mettre la pâtée.



Les onze personnages qu'il faut battre.

## DENIÈRE MINUTE!

Un grave tips chanmaille trop pur pour Dragon Ball Final Bout?

C'est possible grâce à Mohamed El Mawardy (94) qui gagne six mois d'abonnement à Consoles. T'as déchiré Momo! merci!

Pour avoir les persos cachés:

Tip : Sur l'Écran-Titre faites rapidement : Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, c'est un petit son se fait entendre.



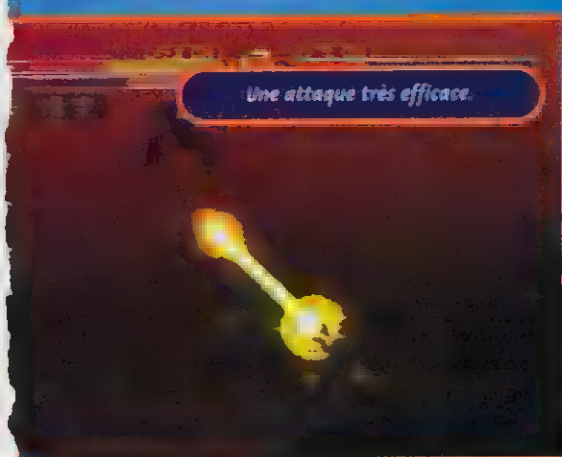
## AVIS OUI, mais...

Ah, Dragon Ball! Du point de vue de la réalisation, ce jeu est terriblement en retard. La 3D des personnages est moyenne, la plupart des décors sont moches, on dirait Tobal 1. La maniabilité n'est pas fantastique, mais... l'univers du manga est respecté au pixel près, il y a plein de persos et les attaques sont superbes. Le mode de jeu est original, et on s'amuse seul comme à deux. Bref c'est, comme d'habitude, un bon jeu qui ravira les fans de la série. Mais techniquement, c'est un produit moyen qui, sans la licence DB, passerait complètement inaperçu.



PANDA

Une attaque très efficace.





Goku en train de préparer un "kameha".



## AVIS NON!

Ah, Dragon Ball... La poule aux cheveux d'or est de retour. Tout en 3D. C'est sûr, ce jeu partira comme des petits pains. Mais, il y a comme un parfum d'arnaque dans l'air. Les

décors sont moches (carrés, avec des sprites à peine détaillés) et fades. Quant à la maniabilité, je ne m'y fait pas. Pour simplifier, malgré quelques petites idées sympa, ce DBZ FB ressemble beaucoup à ceux de la SNes, mais en 3D... Franchement, ce titre ne tentera que les fans purs et durs, et c'est dommage pour eux.

GIA

## SUPER SAYAJIN

Le dernier boss est un sayajin qui s'est transformé en gigantesque singe, comme seuls les combattants de cette espèce en ont le pouvoir. Mais ce qui est plus surprenant, c'est qu'il s'est aussi transformé en super sayajin, combinaison qui n'a jamais été utilisée dans le manga.



Trunks a mal visé !



Le bougre est rapide.



On se sent tout petit.

Trunks possède de bons Combos.



- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: BANDAI
- Editeur: BANDAI
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Un excellent dessin animé qui bouge bien!

95%

## GRAPHISMES

La modélisation des combattants manque de finesse, certains décors sont horribles.

85%

## ANIMATION

Pas très rapide, il y a même quelques temps de latence.

83%

## MUSIQUE

Certaines musiques de fond sont pas mal du tout.

87%

## BRUITAGES

Les voix qui accompagnent les attaques spéciales sont très bonnes.

88%

## DUREE DE VIE

■ deux, on s'amuse. Seul, le jeu dure assez longtemps.

90%

## JOUABILITE

Certains coups sont durs à sortir, dans tous les cas, il faut s'entraîner!

88%

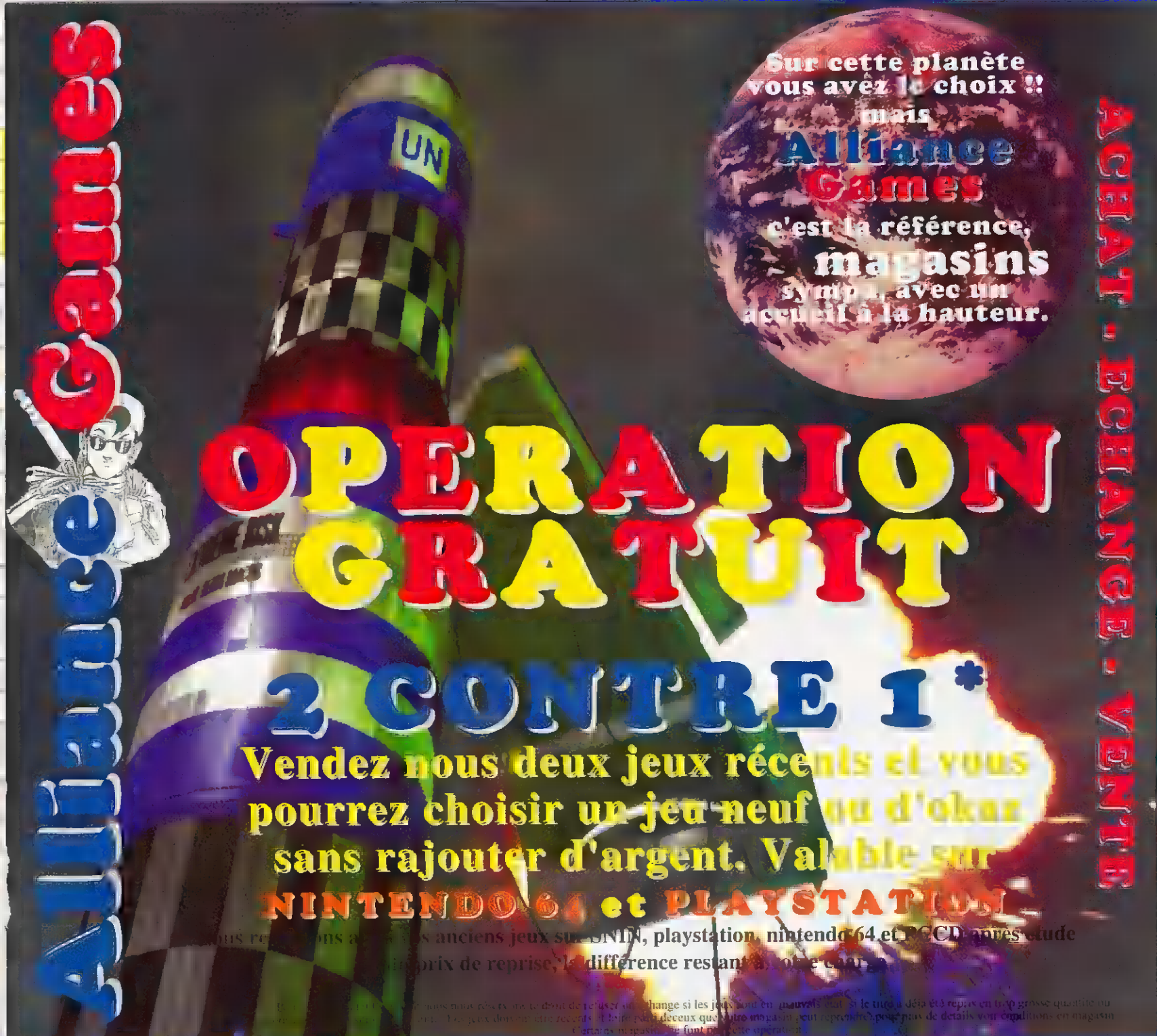
## INTERET

C'est marrant, on a toujours l'impression que Bandai a un train de retard sur le plan technique... Mais ce DB est un bon jeu qui plaira aux fans de la série.

89%







**ALLIANCE GAMES**

**ACHAT - ECHANGE - VENTE**

Sur cette planète  
vous avez le choix !!  
mais  
**Alliance Games**  
c'est la référence,  
**magasins**  
sympa, avec un  
accueil à la hauteur.

# OPERATION GRATUIT

## 2 CONTRE 1\*

**Vendez nous deux jeux récents et vous  
pourrez choisir un jeu neuf ou d'okaz  
sans rajouter d'argent. Valable sur  
NINTENDO 64 et PLAYSTATION**

pour nos magasins anciens jeux sur SNES, playstation, nintendo 64 et PC CD après étude  
du prix de reprise, la différence restant à votre charge.

\* nous nous réservons le droit de refuser un échange si les jeux sont en mauvais état ou si le total des jeux repris en trop grosse quantité ou si les jeux sont trop récents. Les jeux doivent être récents. Un jeu plus récent que votre magasin peut reprendre pour plus de détails voir conditions en magasin. Certains magasins ne font pas cette opération.

### REVENDEURS REJOIGNEZ NOUS

Adhésion forfaitaire  
+999 TTC par mois

**06 08 49 94 72**

**Contacter M. Guiller**

**1 An et déjà**

**33 Magasins**

**C'est une réussite**

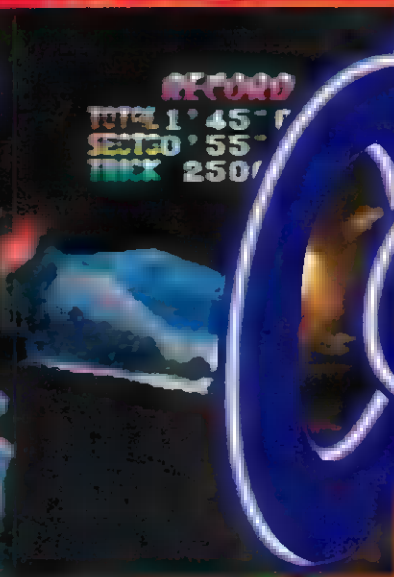
Tous en restant indépendant venez  
nous rejoindre. Vos avantages :

- Retours des invendus
- Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port : 2000 ht
- Formation gratuite nouveaux  
adhérents
- Prix très compétitifs

Après des jour vidéo gratuit

<b>Nantes</b> <i>NEW</i> Rue J. Jaures ☎02 51 11 01 24	<b>Bourges</b> 10 Rue D'aaron ☎02 48 24 46 72	<b>St Omer</b> 37 Rue du Lycée ☎03 21 12 19 78
<b>Orléans</b> <i>NEW</i> 237 de Bourgogne ☎02 38 77 07 34	<b>Bergerac</b> 11 Rue Bourbaraud ☎05 53 74 05 27	<b>Cernay</b> 2 Rue Mar. Foch ☎03 89 39 74 50
<b>Lyon 7<sup>ème</sup></b> <i>NEW</i> 28 Rue Nicolai ☎04 72 76 57 67	<b>Pont Audemer</b> 10 Rue A. Briand ☎02 32 57 02 23	<b>Lyon 8<sup>ème</sup></b> 22 rue du Termes ☎04 78 27 02 78
<b>Nice</b> <i>NEW</i> 42 Bd Gambetta ☎04 93 82 52 52	<b>Chartres</b> 12 Place des Epars ☎02 37 21 21 08	<b>Epinal</b> C.C Les 4 Nations ☎03 29 82 95 02
<b>Antibes</b> <i>NEW</i> 11 Av Pasteur ☎04 93 34 13 93	<b>Nîmes</b> 7 rue E. Jamais ☎04 66 27 90 30	<b>Cluses</b> 13 Grande Rue ☎04 50 89 73 51
<b>Chambery</b> <i>NEW</i> 41 rue d'Italie ☎ voir minitel	<b>Montpellier</b> 1209, Av Maurin ☎04 67 99 66 38	<b>Paris 8</b> 36 Av de Wagram ☎01 44 09 88 70
<b>Villeurbanne</b> <i>NEW</i> 113 rue A. France ☎ voir minitel	<b>Chateauroux</b> Galerie V. Hugu ☎02 54 07 69 69	<b>Avignon</b> 6 rue de l'olivier ☎04 90 85 35 57
<b>Gap</b> 31 rue J. Eymard ☎04 92 52 71 46	<b>Tours</b> 222 Av de Gramont ☎02 47 64 89 16	<b>Epinal</b> C.C Les 4 Nations ☎03 29 82 95 02
<b>Sedan</b> 3 Rue Gambetta ☎03 24 27 55 36	<b>Blois</b> 48 rue Beauvoir ☎02 54 74 44 53	<b>Auxerre</b> 105 rue de Paris ☎03 86 51 11 93
<b>Charleville</b> 20 rue de Mantoue ☎03 24 57 24 99	<b>Nevers</b> 94 rue Miterrand ☎03 86 57 17 31	<b>L'isle adam</b> 5 Bis rue du Gué ☎01 34 08 10 67
<b>Martigues</b> 8 bd Richard ☎04 42 40 47 50	<b>Valenciennes</b>	<b>Domont</b> 52 Avenue Jean Jaures ☎01 39 35 26 95





**Cela va bientôt être la saison de la glisse dans la poudreuse. Pour patienter jusqu'à là, que diriez-vous de vous faire la main sur Coolboarders 2?**

## TRICKS

Les tricks sont les figures que vous exécutez avec votre planche. Les zones de saut sont annoncées par un panneau. Il faut s'y préparer et se mettre bien en face de la zone de saut car dès qu'on appuie sur le bouton Croix pour fléchir les jambes, on ne peut plus tourner. Et dès qu'on le relâche, on saute.



Admirez la hauteur de ce saut! C'est parti pour un "misty"!

**C**oolboarders 2 est un jeu de surf des neiges. Vous commencez par choisir ■ type d'épreuves auxquelles vous voulez vous soumettre. "Le half pipe" est un long demi-cylindre, comme on peut en trouver en skate-board, sauf qu'il est évidemment incliné. En descendant, vous devez faire un maximum de "tricks". Mais peut-être préférez-vous pratiquer le saut artistique, auquel trois sites sont consacrés? A vous d'effectuer le meilleur saut possible sans vous ramasser à l'atterrissage. Un groupe de juges vous donnera des notes selon la qualité de votre prestation. Enfin, vous pourrez vous adonner aux joies de la traditionnelle descente – comme dans la précédente mouture du jeu –, trois pistes étant accessibles dès le début. Les surfeurs se distinguent par leurs qualités techniques, leur vitesse et la nature de leurs sauts: ne choisissez pas votre surfeur

à la légère, sa personnalité est aussi importante que votre voiture dans un jeu de course. Quant à la planche, vous pouvez carrément la créer de toutes pièces – et même dessiner votre propre logo. Il existe trois types de boards différents: ■ Freestyle, fiable pour les sauts car très stable; l'Alpine, excellente pour les descentes et les accélérations

(malheureusement, si, à la réception d'un saut, vous êtes à l'envers sur la planche, votre vitesse est considérablement réduite compte tenu de la forme "en flèche" de la planche); enfin, la Allround qui, comme son nom l'indique, est une "tout-terrain". Surfez jeunesse! Mais pas sans précaution: si vous prenez trop

de gadins, des petites cochenilles apparaissent en bas à gauche de l'écran, qui sont autant de malus.



Le Replay est de la partie.

## AVIS OUI!

Le premier Coolboarders était un grand jeu, et sa suite a bénéficié de nombres d'améliorations. Tout d'abord, graphiquement, c'est bien plus beau. De plus, de nouvelles épreuves, comme le half pipe et le saut artistique, ont fait leur apparition et l'ambiance musicale est excellente. On peut créer sa propre planche, et les surfeurs ont des styles très différents. Bref, rien ne manque à ce jeu qui devrait faire un carton! En attendant ■ neige, offrez-vous une partie de glisse virtuelle...

PANDA



Attention à la réception!

# COOLBOARDERS

Mieux vaut pas se prendre un sapin!

## AVIS YEEESSS!

Après m'être fendu la poire pendant des heures sur le premier épisode, je retrouve les joies du snowboard sur Playstation. Rien de tel pour pallier le manque cruel de neige qui sévit au moment où j'écris ces lignes. Les changements sont considérables: animation plus réaliste, graphismes enjolivés, plus de courses (dix au total), plus de persos, apparition de nouvelles épreuves (Half Pipe, Snowpark, Snowboarding Contest, Onemake Jump...) et une présentation soignée. Bref, ça va à toute berzingue avec Cool 2! A ne rater sous aucun prétexte.



SWITCH

Il ne faut pas prendre des tournants trop serrés sinon on perd beaucoup de vitesse.



Un virage relevé. Fun, non?

## TEST PLAYSTATION



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **ANGLAIS**
- Textes: **ANGLAIS**

- Éditeur: **SONY**
- Développeur: **SONY**
- Disponibilité: **IMPORT**
- Prix: **E**

- **SNOWBOARD**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté: **-**
- Continues: **-**
- Sauvegarde: **OUI**

### PRESENTATION

Une présentation tout droit sortie d'une vidéo de X-Treme!

90%

### GRAPHISMES

Il y a une nette amélioration de ce côté-là.

85%

### ANIMATION

L'animation est assez rapide pour qu'on risque de se planter dans les arbres...

81%

### MUSIQUE

Dans le genre hard-rock: "doomesque"! Autant dire que ça crache bien.

93%

### BRUITAGES

Très bons, rien à y redire.

92%

### DUREE DE VIE

Entre les différents modes de jeu, il y a de quoi faire.

82%

### JOUABILITE

Après un petit temps d'adaptation, le jeu se prend en main très aisément.

84%

## INTERET

Pas de doute, ce Coolboarders 2 est une réussite. L'éditeur a réussi à renouveler le jeu tout en l'améliorant techniquement... C'est ce qu'il fallait.

93%





Abe peut se cacher dans les ombres d'un rocher pour passer inaperçu et échapper ainsi aux monstres.



Une course poursuite à contre-jour avec des Scrabs. Magnifique!

L'odyssée d'Abe est le premier volume d'une saga de cinq titres à venir sur console. Savant mélange de plates-formes, d'action mais aussi de réflexion, voici un jeu très original qui devrait séduire bon nombre d'entre vous.

**A**be, un habitant de la planète Oddworld, travaille chez Rupture Farms, une usine de conditionnement de produits alimentaires. Modeste ouvrier employé mi-temps (12 heures sur 24), il a en

charge le nettoyage des interminables couloirs de l'usine. Un beau jour, au détour d'une galerie, il découvre le terrible sort qui attend les siens: le directeur de l'usine, un perfide personnage obsédé par l'argent, a décidé de lancer un nouveau produit alimentaire à base de chair extraterrestre. Tout ira-t-il mieux dans le meilleur des mondes en le composant principal de ce nouveau produit n'était autre que Abe et les siens! Cette découverte fait de lui un fugitif, recherché par toutes les forces hostiles de la planète. Le but est clair: sauver votre peau et celle de vos amis. Pour cela, Abe devra échapper à tous les pièges tendus par ceux qui veulent le hacher menu comme chair à pâté. Il dispose d'un éventail de mouvements et d'actions impressionnant: il peut faire des roulades, sauter, s'agripper, s'agenouiller, courir et dialoguer

avec certains personnages. De ces dialogues dépend la vie de ses amis. Si vous menez correctement une discussion, vos amis vous suivront jusqu'au point de sauvegarde et auront la vie sauve. Abe est également capable de roter ou de lâcher un pet. Je ne vous gâcherai pas le plaisir de la découverte, je garderai secrète l'utilité de ces deux actions. Abe est un personnage d'un naturel pacifique, mais il peut devenir très violent si la situation l'exige. En effet, il dispose d'une particularité: il peut investir le cerveau des ennemis pour les contrôler. Ces derniers étant armés, Abe se fera un plaisir de dégommer le premier qui passe dans sa ligne de mire. Vous le voyez, chacun y trouvera son compte: "peace and love" pour les bab's attardés et très gore pour les adorateurs de Doom. Mais rappelez-vous d'une chose: "In Odd we trust!"

## AVIS OUI!

La chose est indubitable: L'Odyssée d'Abe est un titre très original. Voilà bien longtemps que l'on n'avait vu un jeu aussi prenant sur console.

Mélange de Another World – pour son côté plates-formes/action – et Lost Vikings – pour la réflexion –, L'Odyssée d'Abe fourmille d'idées originales qui en font un produit unique. On apprécie les changements de niveau, qui se font par l'intermédiaire d'animations cinématiques fluides. Ajoutez à cela des graphismes magnifiques et une bande-son incroyable et vous obtiendrez un jeu à posséder impérativement.

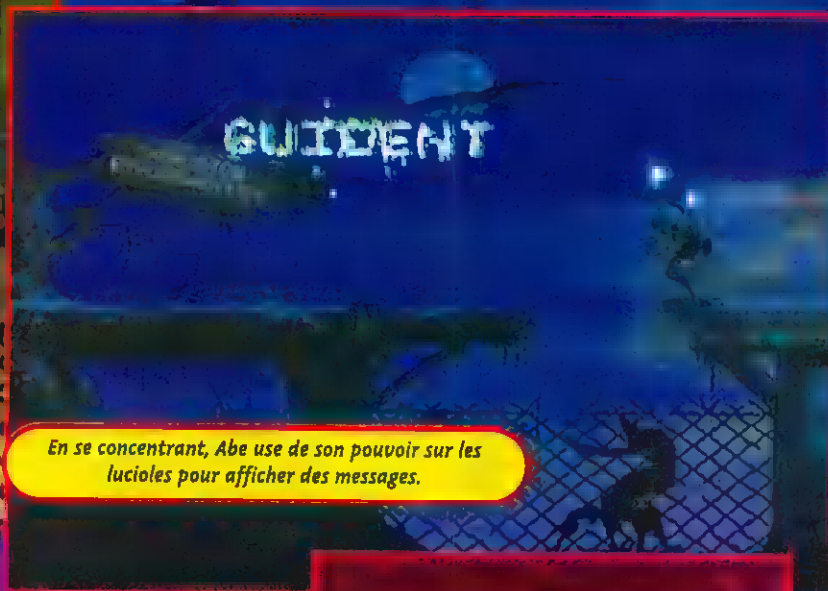


NIICO





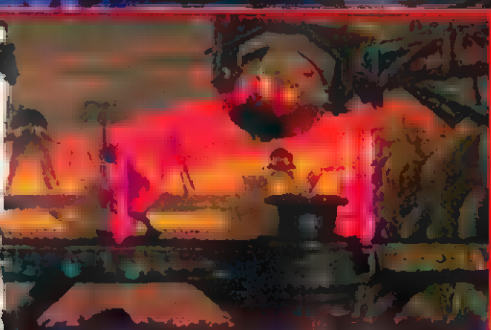
Les décors disposent d'un nombre de couleurs impressionnant. Notez aussi les jeux de lumière: tout se passe à contre-jour.



En se concentrant, Abe use de son pouvoir sur les lucioles pour afficher des messages.



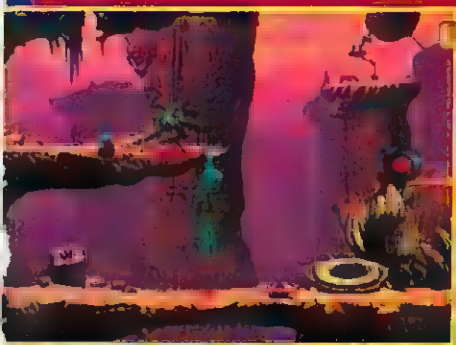
Les robots vous balancent une décharge électrique si vous tentez d'user de votre pouvoir télépathique.



Pour que les détecteurs de mouvements ne vous repèrent pas, restez immobile quand ils vous scannent.

## ENIGMATICA

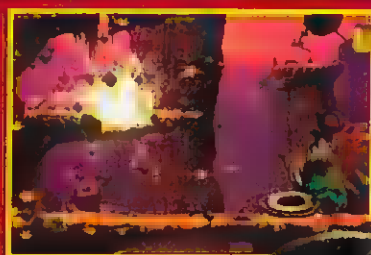
L'Odyssée d'Abe comporte un nombre considérable d'énigmes. Cela peut aller de la plus simple (un levier à actionner) à la plus délicate: un problème qui ne se résout que sur plusieurs tableaux. Exemple d'une énigme plutôt facile.



Restez accroché à la falaise et attendez que le monstre se retourne. Gare aux crampes.



Marchez sur la pointe des pieds, baissez-vous et amorcez la bombe.



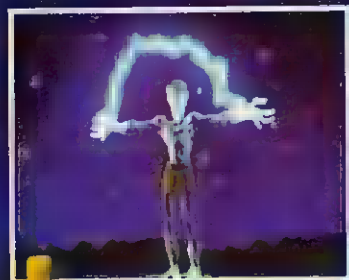
Retournez vite vous mettre à l'abri avant que le monstre ne marche sur la bombe.



# L'ODYSSÉE D'ABE

## MÉTA-MORPHOSE!

Loïn dans le jeu, Abe se verra attribuer de nouveaux pouvoirs. En effet, il sera capable de se transformer en Scrab, un monstre horrible à quatre pattes et aux mâchoires aussi dévastatrices que malodorantes (un peu comme celles du Panda). Images chocs.



Lors d'une scène cinématique, Abe implore les esprits...



Et voilà transformé en Scrab, une horrible bestiole!



Maintenant, Abe a le pouvoir faire exploser robots, monstres et mines comme l'indique le halo bleu autour de lui.



On appuie sur deux touches, et hop, tout explose à l'écran!

Les portes des temples franchies, usez de votre pouvoir mental et partez vers de nouvelles aventures.

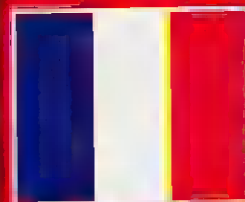


## AVIS OUI!

Abe habite le monde d'Odd, dans lequel une race supérieure fait de la chair à pâté avec les autres espèces. Entrez dans Oddworld, sauvez les Mudokons (votre peuple), les Scrabs et les Paramites, combattez les Glukons, les Sligs et autres créatures infâmes. Dans des décors magnifiques et détaillés, sur des musiques inquiétantes, vous allez déminer des bombes, éviter les détecteurs de mouvements, chevaucher Elum, visionner des scènes cinématiques de folie et mourir de mille et une façons, toutes plus vicieuses les unes que les autres.



SWITCH



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

Développeur: ODDWORLD INC.  
 Éditeur: GT INTERACTIVE  
 Disponibilité: OUI  
 Prix: D

- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS ALTERNATIVEMENT
- Contrôle: TRÈS BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: 1
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Abe a bénéficié d'un travail très soigné et minutieux. Les options sont claires.

95%

## GRAPHISMES

Parmi les meilleurs de la Playstation: détails et richesse des couleurs.

94%

## ANIMATION

Tous les mouvements sont d'une fluidité exemplaire et d'un réalisme saisissant.

96%

## MUSIQUE

Elle renforce l'ambiance du jeu. Les thèmes sont nombreux et variés.

96%

## BRUITAGES

Rarement les bruitages ont atteint un tel niveau.

94%

## DUREE DE VIE

Les niveaux sont très nombreux et les énigmes parfois difficiles à résoudre.

93%

## JOUABILITE

La prise en main est rapide et un mode Tutorial est disponible en début de partie.

98%

## INTERET

Jamais un jeu n'avait suscité un tel engouement à la rédaction. L'Odyssée d'Abe est une merveille à posséder impérativement.

96%



# SLAYERS ROYAL

*La Saturn aime les dessins animés, ce n'est pas nouveau, et c'est au tour de l'excellent Slayers d'être adapté en RPG! Bientôt en France...*

**T**out commence par une phase de Digital Comics assez bien faite, où l'on voit les héros discuter (en japonais, bien sûr). Après quoi, vous prenez le contrôle du personnage et partez visiter le village, où il faudra, comme dans tous les bons RPG, récupérer quelques objets. Au cours du jeu et au fur et à mesure de vos rencontres, de nouveaux personnages viendront étoffer votre petit groupe. Les déplacements se font sur la carte, et l'interface du jeu repose sur un système d'icônes très bien conçu, qui permet de sauvegarder à n'importe quel moment. De même, comme dans Lunar, le système des combats, d'une simplicité exemplaire, est accessible à tous. La vue adoptée, à la Final Tactics, permet de bien suivre l'action, grâce à des zooms. Ces phases d'affrontement sont d'ailleurs

très bien réalisées, et l'effet des différentes magies est toujours spectaculaire. L'ambiance musicale a été soignée. En conclusion, Slayers Royal est un RPG assez simple d'accès et les passages difficiles où l'on risque bloquer sont rares. Slayers rappelle un peu Sakura Wars par certains aspects ou encore Riglords Saga par sa réalisation.



Les scènes de combats sont en 3D



une bonne boule de feu



Les deux héros en discussion



Les scènes cinématiques s'enchaînent, mais ne se ressemblent pas.

## AVIS OUI!

Slayers est très fidèle à l'esprit du DA, tant au niveau des graphismes que de l'humour. Le jeu est bourré de scènes cinématiques et, lors des dialogues, les personnages font entendre leur voix. Certes, ils causent en japonais, mais, bon, ce sont les mêmes voix que dans le DA. La réalisation est assez réussie et les combats s'avèrent très tactiques. Le système d'icônes, simple, permet de ne pas trop galérer lors des combats. Bref, j'ai passé un très bon moment avec ce Slayers Royal. Sûr que je ne serai pas le seul.

PANDA

- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **JAPONAIS**
- Éditeur: **SEGA**
- Développeur: **KADOKAWA**
- Prix: **E**
- 1 JOUEUR
- TACTICS/DIGITAL COMICS

### PRESENTATION

Un dessin animé très sympa bien qu'un peu pixelisé.

92%

### GRAPHISMES

Les dessins sont très fidèles au DA, et donc fort beaux.

91%

### ANIMATION

Vous savez, dans ce genre de jeu, l'animation...

90%

### MUSIQUE

Quelques thèmes ma foi bien agréables.

89%

### BRUITAGES

Les bruitages sont de bonne facture, surtout les voix.

89%

### DURÉE DE VIE

Le jeu est assez long.

94%

### JOUABILITE

Tout est géré par un système d'icônes très simple.

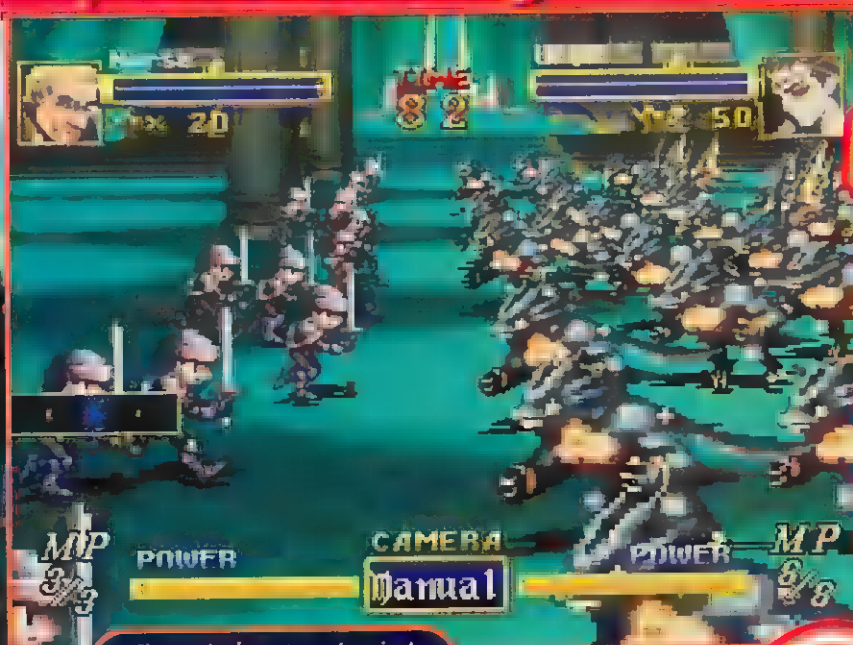
90%

### INTERET

Slayers Royal ravira les amateurs de DA et de RPG. Il vous fera passer un bon moment.

90%





Cinquante dragons contre vingt soldats, pour qui pariez-vous?

**Dragon Force est un des wargames qui a forgé la réputation de la Saturns. Sa sortie officielle permettra enfin au plus grand nombre de découvrir ce chef-d'œuvre.**

**D**l était une fois, dans une contrée lointaine, nommée Legendra, huit territoires. Vous incarnez, au choix, un des chefs de ces territoires, et le but pour tous est le même: réunifier le pays. Vous pouvez y arriver soit en guerroyant l'arme au poing, soit en forgeant des alliances avec les territoires voisins. Au début, vous n'êtes en possession que d'un seul château, et de quelques généraux de faible niveau. Plus vous gagnerez de batailles, plus vous aurez de châteaux, de prisonniers. Les châteaux permettent de recruter des troupes, et les prisonniers peuvent changer de camp pour se battre à votre service. Inutile de dire que le choix de la cible est pour l'emporter. Il vaut mieux attaquer ceux qui sont en position de faiblesse plutôt que les vaillants généraux en bonne santé et en sumombre. Au-delà de cet aspect de stratégie classique, le charme de Dragon Force réside dans les combats entre les troupes. Chaque bataille met aux prises les deux clans avec, de chaque côté, un à cinq généraux. Le premier qui perd tous ses

en mourant, soit en battant en retraite). Les classes de personnages sont très typées. Les cavaliers ne se battent pas de la même façon que les archers, les magiciens ou les harpies. Il y a même des moines (façon Bruce Lee), des dragons et des zombies. Le général a plusieurs magies, à utiliser au bon moment. En outre, la formation des troupes peut être changée à tout moment (voir encadré). Par exemple, contre des archers, des fantassins peuvent se disperser et avancer, pour éviter les flèches, et se lancer dans la mêlée quand ils sont assez proches. C'est ce qu'on appelle de la stratégie guerrière. Et si les généraux la jouent trop bourrin, face à un adversaire intelligent, ils peuvent perdre la partie, même avec de gros avantages.



En récompensant les généraux, peuvent disposer de plus troupes.

# DRAGON

Voici tout le pays, et votre objectif est de planter des drapeaux à vos couleurs partout.



Pour blesser directement le chef ennemi, rien de tel qu'une bonne magie.

## AVIS INDISPENSABLE!



Non, ce n'est pas de la réclame éhontée, c'est la pure vérité. Les fans de wargames et les autres doivent absolument jouer à Dragon Force. Ce jeu est beau (et c'est rare dans le genre), et les stratégies pointues et intelligentes. Ce qui m'a vraiment plu, ce sont les personnages. Ils sont super mignons, et bien reconnaissables. Et chacun a vraiment ses avantages. Pour finir, je dirai que Dragon Force est passionnant, et qu'il peut vous tenir en haleine des nuits blanches entières.

GIA



# FORCE



Sur la carte, on se repère à partir des châteaux, des villages et des routes qui les relient.

## AVIS OUI

J'ai fini ce jeu en version japonaise, j'y ai rejoué en version américaine, il y a déjà plus de six mois (grrr! qu'ils sont lents)... mais j'ai quand même squatté le pad à Gia pour y rejouer et je suis parti pour le finir une nouvelle fois. C'est vous dire tout le bien que je pense de ce Dragon Force. Non seulement il est original par son mélange de RPG et de Wargame, mais en plus malgré son ancienneté sa réalisation reste au top!

PANDA



Quand le chef est tout seul, lancez la mêlée autour de lui, quand il vous reste beaucoup de troupes.

## L'ART DE LA GUERRE

La stratégie est essentielle dans Dragon Force. Voici quelques techniques, sommaires mais qui vous aideront à commencer.



Contre des archers, il vaut mieux se disperser sur les côtés et avancer. Ici, aucun des dix cavaliers (contre quarante archers) n'est encore mort.



Quand ne reste plus que général adverse, placez vos troupes (surtout les archers et les magiciens) devant et derrière lui, pour le finir deux fois plus vite, avant qu'il ne s'enfuie.

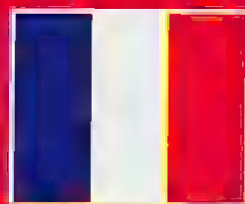


Quand ne reste plus que troupes, les deux généraux se battent en duel. Surveillez bien l'énergie et la classe de chacun avant de décider de vous battre ou non.



Contre Yanna, niveau 1 avec vingt moines, Alex ne fait pas le poids, avec son petit niveau 1 et ses dix mages.

## TEST SATURN



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: SEGA
- Éditeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: TRÈS ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

### PRESENTATION

Un petit dessin animé sympa, mais un peu vieillot.

88%

### GRAPHISMES

Les combats sont d'une beauté hallucinante.

91%

### ANIMATION

Pas de ralentissement, même lors des assauts d'une centaine d'hommes.

91%

### MUSIQUE

Même en jouant des heures d'affilée, la musique est toujours aussi agréable.

93%

### BRUITAGES

Les guerriers crient quand ils chargent.

91%

### DUREE DE VIE

Pour en voir la fin, il faudra faire preuve de finesse, de stratégie et d'intelligence.

96%

### JOUABILITE

Il faut un temps pour faire le tour des commandes, mais elles sont simples.

90%

## INTERET

Dragon Force reste le meilleur wargame sur Saturn... Même s'il n'arrive qu'en France un an et demi après sa sortie au Japon.

94%



# NUCLEAR STRIKE

*Les épisodes se suivent et se ressemblent pas mal, mais le principe est tellement efficace que l'on s'engage toujours avec le même plaisir dans ces campagnes guerrières. Aujourd'hui, le conflit se déplace vers l'Asie et, comme le nom du jeu l'indique, vous allez bouffer de l'atome...*

**C**e coup-ci, la menace est nucléaire. On oublie les pitreries de Saddam ou les facéties balkaniques. On se concentre sur les alentours de la Corée, où un maniaque, du nom de Lemonde, a dérobé quelques ogives pour les revendre à Pol Pot locaux. Votre première mission vous mènera à rechercher ce dangereux terroriste : vous permettra de prendre des contacts avec la résistance indochinoise. Cette mission fait office d'entraînement au maniement du Apache et à l'exploitation des sources d'infos mises à votre disposition. Avant de rentrer en campagne, pensez à deux choses : modifier le niveau de difficulté (vous êtes un nouveau-venu dans la série Nuclear Strike), paramétrer votre armement. Vous sélectionnerez ce que vous voulez mettre sur les points d'emport (carburant, brouillage électronique ou missiles spéciaux), choisir en détail votre armement de base (armement équilibré, que des roquettes, que des mitrailleuses, ou que des missiles).

Une fois l'équipe préparée, vous allez commencer votre campagne. Comme dans les précédents, la carte du monde est présentée sur écran, mais le premier défi avec lequel il va falloir se familiariser, c'est les missions. Les ennemis, les alliés, les recharges (munitions, carburant), la puissance des armes, comment de votre personnage sont indiqués. Elle est votre source d'information principale et votre seul contact avec les alliés et les ennemis. Une fois catapulté au cœur de l'action, vous devrez accomplir des tâches aussi diverses que variées : sauvetage d'agents spéciaux, destruction de cibles stratégiques, occupation de camps, escorte de personnalités... Vous devrez même stopper l'avance d'une armée en vous aidant des troupes au sol. Comme à l'habitude, vous pourrez changer de véhicule pour mieux atteindre vos objectifs. Toute cette entreprise guerrière est ponctuée par des vidéos très rythmées (en français). Electronic Arts n'a donc pas changé de méthode, mais gageons que Future Strike (dispo en été 98) innovera davantage.



*Les séquences filmées sont toujours aussi efficaces, et on apprécie la réalisation très péchue de l'ensemble.*

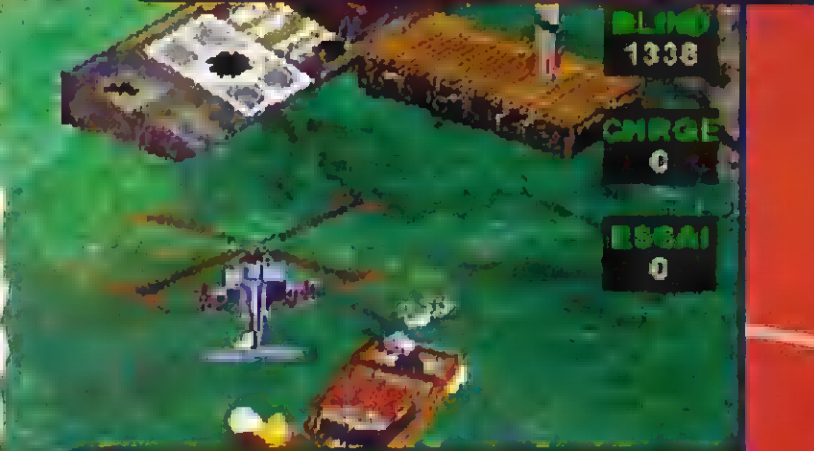




Sans l'armement planqué en bas à droite de la carte, vous allez galérer pour détruire ces destroyers.



Les explosions sont toujours très chouettes, et tant mieux, car ça explose de partout.



Il y a peu, vous deviez "stopper la guerre avant qu'elle ne commence", vous devrez aujourd'hui "stopper ce missile avant qu'il ne décolle".

## AVIS STROUIKE!

Prenez-le comme une tare ou une qualité, mais le jeu n'est en rien bouleversé dans ses fondations, et les seules différences avec Soviet Strike tiennent dans l'optimisation de certains aspects techniques (comme le scrolling) et dans l'apparition de nouvelles missions. Cela suffira-t-il à convaincre? Personnellement, je suis comblé. Certes, la difficulté est élevée, mais les missions sont tellement variées, l'immersion à ce point totale, qu'on en redemande. Si vous aimez les bons shoots avec un gros zeste de stratégie, Nuclear Strike est pour vous, surtout si vous avez aimé l'épisode chez les Soviétiques.



SPY

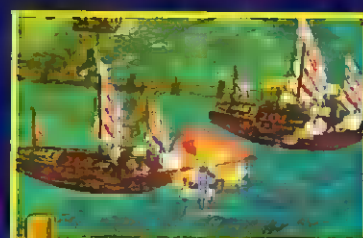
## TEST PLAYSTATION

### VOUS ALLEZ VOIR DU PAYS

Après avoir traîné vos guêtres en Arabie ou dans les Balkans, c'est en Asie que vont se dérouler vos six campagnes. Un bon moyen de parcourir ces pays aux richesses architecturales étonnantes. Visite guidée.



**INDOCHINE.** Prenez contact avec Nada, chef de la résistance, récupérez des infos à propos de Lémonte.



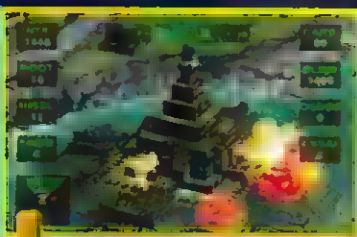
**MER DE CHINE.** La campagne "coupe-gorge" : il faut mieux se cantonner aux missions sans s'embêter avec les à-côtés. Un nouvel armement est caché dans la base ennemie.



**PYONGYANG.** Le dictateur de la région a planifié l'éradication totale des diplomates étrangers venus assister à une conférence sur la paix. Il veut tout simplement balancer une bombe atomique sur leurs crânes d'œuf. Sympa.



**NORD-SUD CORÉE.** Empêchez l'invasion des troupes nord-coréennes en utilisant les troupes au sol. De la "stratégie pure" à laquelle nous n'étions pas habitués. Soyez méthodique.



**SIBÉRIE.** Une mission d'infiltration très délicate : les talents de vos équipiers vont être mis à rude épreuve. Encore une fois, soyez super organisé, la campagne est longue.



**DETROIT LUZON.** On vous laisse le plaisir de découvrir un nouvel appareil de combat pour le moins efficace et qui sera confronté à des défenses à la hauteur.



Comme toujours, pour survivre, vous devrez hélicroter des caisses de munitions, de carburant, des plaques de blindage, ou des hommes (qui vous redonneront de la vie une fois ramenés à leur base).



## AVIS STRIKOUI!

J'avais peu joué à Soviet Strike, mais je l'avais trouvé beau, complet, bien organisé. Cette suite subit une évolution graphique réussie et les nombreuses vidéos de qualité contribuent à l'ambiance. Au programme des nouveautés: interventions de commandos, déplacements de divisions blindées, changements de véhicule, briefings en cours de mission, etc. Le niveau de difficulté est placé très haut (dommage pour les petits bras) et les campagnes sont nombreuses. Bref, ce nouveau Strike vous mettra une claque nucléaire.

**SWITCH**



Comme dans tous les épisodes, l'humour et les clins d'œil sont omniprésents. *bus rempli de diplomates est en train de se la jouer à la "Speed".*

La quatrième campagne est vraiment étonnante. Ces points bleus correspondent à des chars d'assaut qui ne doivent en aucun cas arriver en bas carte. Certes, vous avez posté des défenses, mais quand même...



## POUR TOUS LES GOÛTS

Les campagnes auxquelles vous participerez vous donneront la possibilité de changer de véhicule de combat. Tank, aéroglisseur, pelleuse, hélico de transport, avions de combat, hélico de la télémaquillé (!!!): vous n'aurez que l'embarras du choix... Bien évidemment, vous ne serez pas toujours obligé de changer de monture, mais ce sera parfois indispensable et on ne vous préviendra pas toujours. Faites preuve d'initiative.



L'aéroglisseur est très agréable à conduire et possède un solide blindage et de bonnes armes. Un must.



Le fait de pouvoir locker vous évitera de gaspiller les munitions.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: ELECTRONIC ARTS
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OCTOBRE
- Prix: E

- SIMUL'ACTION
- 1 JOUEUR
- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 2
- Continues: PASSWORDS
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Très dynamique, avec des scènes filmées qui vous immergent dans l'ambiance.

## GRAPHISMES

Dans la veine de Soviet Strike, avec des rendus de matière et des reliefs réussis.

## ANIMATION

Plus fluide que par le passé, même si parfois l'écran se "gèle" quelques secondes...

## MUSIQUE

De Wagner à Hendrix...

## BRUITAGES

Réalistes. Les impacts de vos balles seront différents selon les surfaces...

## DUREE DE VIE

Même en mode Facile, il faut s'accrocher pour terminer les six campagnes.

## JOUABILITE

On utilise tous les boutons du pad et chaque véhicule se déplace latéralement.

## INTERET

Six nouvelles missions, mais peu de bouleversements. Elle n'en reste pas moins très aboutie. Ceux qui aiment la série ne décrocheront pas...

91%

94%

89%

90%

94%

92%

92%

94%



# BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

Avec Nagsia, vous pourrez tirer sur les autres, mais vous n'aurez droit qu'à six coups.

Ils sont là! Depuis le début, ils sont là! Eiji, Kayn, Duke, Ellis et les autres avaient investi la Playstation dès ses premiers pas. Les voilà de retour dans ce troisième épisode.

**A**dulé aux débuts de la Playstation, Battle Arena Toshinden en mettait bien les mirettes. A l'époque, il représentait son dévouement à l'arcade au sommet de la gloire. Depuis, les pallières sont tombées et les tentatives de défauts du jeu ont sauté aux yeux. Toshinden avait fini par en rebuter plus d'un. Aujourd'hui, le troisième volet sort, et la maniabilité a été nettement améliorée. Mais, malgré le soin apporté, elle reste quand même spartiate. Les Combos sont

assez difficiles à réaliser. L'autre grande nouveauté, c'est une flopée de persos inédits. Après les combattants de base (Eiji et compagnie), d'autres viendront s'ajouter à la mêlée une fois le jeu terminé de plusieurs façons. Cette recette des persos cachés est maintenant chose courante pour allonger la vie très éphémère des jeux de baston. Dans Toshinden 3, il y en a douze. Petite originalité, on n'utilise plus exclusivement des lames ou des armes traditionnelles, comme des massues, des lances ou des

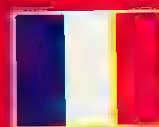
fouets. Maintenant, on peut trouver l'adversaire au gun. Avec David, on peut même massacrer à la tronçonneuse. Un peu gore, diront certains. Mais non, il n'y a pas de gerbes de sang ni d'intestins qui éclatent. En toute circonstance, Toshinden 3 reste très propre sur lui. Bref, même s'il est moins surprenant que le premier volet en son temps, et moins beau que le deuxième épisode, Toshinden 3 reste le meilleur de la série, grâce à un recentrage sur la maniabilité.

Plus prococ que jamais, Sofia s'habille maintenant avec des rubans.

## AVIS OUI, MAIS...

Battle Arena Toshinden 3 a été nettement amélioré par rapport aux précédents. Il y a plein de persos, mais, entre nous, il ne casse pas la baraque. Les coups ne s'enchaînent pas comme il le faudrait, et les esquives sur le côté sont mal gérées. Il est temps d'arrêter, au risque de tuer le mythe, ou alors, le quatrième volet devra être bien plus novateur. Ceux qui aiment la série ne seront pas déçus. Quant aux autres, qui n'ont pas connu les premiers épisodes, ou qui les ont détestés, passez votre chemin, il y a bien mieux.

GIA



● Version: OFFICIELLE  
● Dialogues: ANGLAIS  
● Textes: ANGLAIS

● Développeur: TAKARA  
● Editeur: SONY  
● Disponibilité: OUI  
● Prix: D  
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
● BASTON 3D

### PRESENTATION

Une intro honorable, mais les persos manquent de souplesse.

68%

### GRAPHISMES

Moins beaux que ceux du deuxième épisode, mais corrects.

67%

### ANIMATION

Pas de ralentissements flagrants, pas de problèmes.

90%

### MUSIQUE

Discrète, pas de grosses surprises.

88%

### BRUITAGES

Slash! Pif! Ha! Ha! Ha! Que du classique.

88%

### DURÉE DE VIE

Plein de persos cachés, c'est la nouvelle recette, et ça marche.

91%

### JOUABILITÉ

Bien plus maniable que Toshinden 2, mais pas assez instinctif.

87%

### INTERET

Ce troisième volet, honorable, fait dans la continuité. Les fans de la série aimeront.

88%



# MultiRacing Cham



Attention, vol de véhicule!

*Que diriez-vous d'un jeu de rallye sur votre Nintendo 64? C'est que le genre manquait sur cette bécane. Eh bien, MultiRacing Championship vient combler habilement ce manque.*



Ce jeu n'est pas propice aux techniques de stock-car.

**T**out d'abord, ce qui est surprenant dans ce jeu, c'est le nombre de caisses différentes proposées, qui vont de la voiture de sport en passant par le buggie jusqu'au van quatre roues motrices. Mais, contrairement à la plupart des jeux, il n'y a pas une caisse-de-la-mort-qui-tue et les autres qui ne valent pas un clou... Non, là, suivant la course que vous disputerez, il faudra choisir celle qui sera le mieux adaptée au parcours. De plus, les réglages sont très importants et peuvent changer complètement le comportement de votre voiture. On ressent vraiment une différence si on modifie la dureté

de la suspension ou si on choisit un rapport de vitesses court. Chacune des trois courses contient des raccourcis. Ceux-ci sont en "off-road", c'est-à-dire sur un terrain dans le genre terre, neige ou sable. Ils font économiser de précieuses secondes, mais ne sont pas toujours évidents à emprunter si l'on a pas une quatre roues motrices... Le jeu à deux est possible en mode Versus, l'écran étant alors splitté horizontalement, mais de larges bandes noires viennent amputer chaque moitié d'écran. C'est ce qui permet sans

doute à l'animation de rester rapide. En mode Championnat, il faut finir les trois courses parmi les cinq premiers pour avoir droit au Replay qui est très bien fait. Mais il faut terminer toutes les courses premier pour avoir le droit d'en disputer trois nouvelles... En l'occurrence, il s'agit d'un mode Miroir qui permet de reprendre les circuits à l'envers.



Un angle de vue très intéressant pendant le Replay.

Il y a trois vues différentes.

Les phares s'allument automatiquement.



**AVIS OUI, MAIS...**

Il est rare de voir des jeux de caisses où les réglages effectués sur la voiture modifient autant son comportement sur route. De plus, la maniabilité est très bonne et les dérapages réalistes. On peut jouer à deux simultanément, sans ralentissements, mais l'écran est alors réduit. MRC vous tiendra en haleine longtemps. Le seul problème, c'est que la première course est plutôt laide et qu'il n'y en a que trois... Même si sa réalisation est bonne, on en attend plus d'une Nintendo 64, surtout après des jeux comme Mario 64 ou Starfox.



**PANDA**

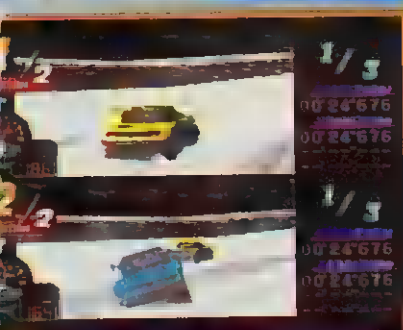






La poursuite s'annonce rude.

# pionship



La conduite sur neige est... glissante.



Ça va bientôt faire boum!

## AVIS OUI, MAIS...

Le rallye est un genre à la mode en ce moment. Événement: la Nintendo 64 accueille aujourd'hui son premier jeu du genre, MultiRacing Championship. Graphiquement, tout va bien, c'est beau (mais peu coloré), la maniabilité et l'animation sont dignes de la Nintendo 64. Les bruitages sont réalistes et tout est fait pour qu'on y croit. Le problème vient de la profondeur de jeu, pas de risque de noyade : trois circuits seulement et il n'est pas possible d'acheter de nouvelles voitures ou de nouveaux moteurs, dommage...

SWITCH

## AU PLUS COURT

Rater un raccourci constitue une perte de temps énorme, sauf pour la première course où il vaut mieux choisir une voiture sportive et rester sur le bitume. Dans les autres cas, les emprunter permet de réaliser un gain de temps qui peut aller jusqu'à cinq secondes!

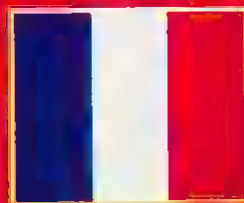


Les raccourcis sont annoncés par un panneau.



Ignorer un raccourci signifie plusieurs secondes de retard.

## TEST NINTENDO 64



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: GENKI
- Éditeur: OCEAN
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté:
- Continues:
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Sur Nintendo 64, les intros se suivent et se ressemblent... par leur nullité!

60%

## GRAPHISMES

La première course n'est pas terrible, mais les deux autres sont bien.

86%

## ANIMATION

Suffisamment rapide, assez fluide... pas mal, quoi.

89%

## MUSIQUE

Hum... Par décence, nous dirons qu'il n'y a que des bruitages.

75%

## BRUITAGES

Certains échantillonnages sont très bons, et d'autres plutôt moyens.

85%

## DUREE DE VIE

Le jeu est dur. Il faut finir chaque course premier pour accéder au mode Reverse.

89%

## JOUABILITE

Après un petit temps d'adaptation, tout va bien.

88%

## INTERET

MRC est un bon jeu de rallye, assez difficile. Les possibilités des réglages sont étendues, et l'on peut y jouer à deux simultanément.

89%



# Reciproheat 5000

*Que diriez-vous de participer à une course? Cette fois-ci, vous pouvez laisser votre Cobra GT-500 au garage, car c'est aux commandes d'avions à hélice que vous vous retrouverez.*

## LA GUERRE EST FINIE!

Inutile d'essayer d'être belliqueux avec les autres appareils, il est assez rare que cela tourne à votre avantage. Conclusion: mieux vaut les dépasser en douceur.



Hum, ça sent l'accrochage.

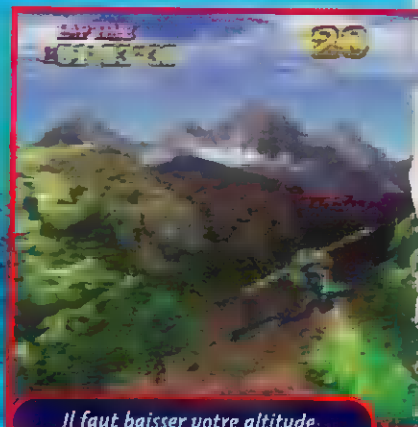


Ça va se jouer.

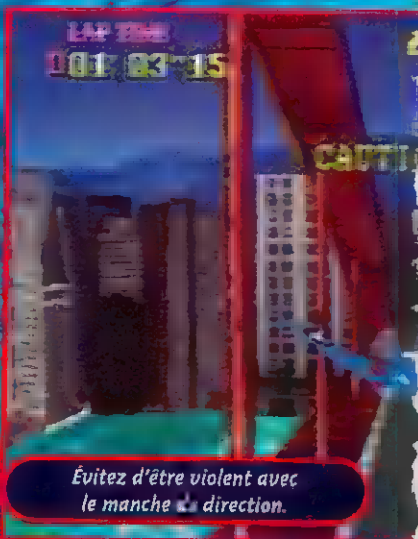
**D**ans Reciproheat 5000, vous avez le choix entre un grand nombre d'avions, la plupart étant assez anciens et à hélice. On retrouve entre autres les fameux Zéro japonais et les Corsair américains de la seconde guerre mondiale. Chaque appareil possède ses propres caractéristiques de vitesse, maniabilité et stabilité. Ce qui est tout à fait classique. Quatre courses différentes sont disponibles, vous survolerez des montagnes enneigées, des vallées luxuriantes ainsi qu'un

canyon aride... Le scrolling est très rapide et une ribambelle de ballons translucides vous indiquent la route à suivre. Si vous êtes très aguerri, une option vous permet de les faire disparaître. Mais, dans tous les cas, faites attention, car, si vous vous rentrez dans le décor, votre avion explosera et vous perdrez de précieuses secondes. Vous pouvez jouer à l'avion-tamponneur avec vos adversaires, mais il y a de fortes chances que finissiez dans le décor. Il faut rester à une altitude moyenne: trop bas, on risque de s'écraser; trop haut, on sort de la course. Même si on pilote des avions de guerre, ce jeu est pacifique, et on ne peut pas tirer sur les autres concurrents. Dommage, cela aurait pimenté le

jeu. Il y a deux vues, mais c'est l'extérieure qui est la plus maniable. Avec les boutons latéraux, il est possible de faire des loopings, bien que ça n'améliore pas spécialement le pilotage, vu qu'on ne peut plus tourner durant l'exécution de la manœuvre.



Il faut baisser votre altitude.



Évitez d'être violent avec le manche direction.

## AVIS OUI!

Reciproheat 5000 est un jeu original qui renouvelle le principe des courses. De plus, sa réalisation est très impressionnante malgré le clipping. Les quatre courses sont très belles et variées. La maniabilité est sans problème et les avions répondent parfaitement aux commandes. Il est dommage que le jeu se finisse aussi facilement, mais dans un jeu de course, le plus important c'est de battre ses records. Le mode à deux joueurs est très bien fait: l'animation reste assez rapide et on se marre bien.



PANDA



Mieux vaut ralentir un peu.

On peut faire des loopings.

Le mode 2 joueurs est suffisamment rapide.

Attention, virage serré!

## AVIS OUI, MAIS...

Reciproheat 5000 ne manque pas de qualités. D'abord, son originalité rafraîchit à grands coups de vent les jeux de course. Piloter des avions, c'est le pied! Malheureusement, la réalisation souffre de quelques défauts. Les décors (aussi beaux soient-ils) clippent monstrueusement. Oh! un iceberg géant invisible deux mètres plus tôt... c'est assez désagréable. De plus, la durée de vie est limitée. Les courses sont trop faciles. Reciproheat 5000 aurait rasé de près le méga hit avec une meilleure finition. Dans l'état actuel des choses, c'est un bon jeu pas fini.

GIA



- Version: **IMPORT**
- Dialogues:
- Textes:

- Développeur: **XING**
- Editeur: **XING**
- Disponibilité: **OUI**
- Prix: **E**

- **COURSE D'AVIONS**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **PEU ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté: **-**
- Continues: **-**
- Sauvegarde: **OUI**

## PRESENTATION

Belle présentation des avions en images de synthèse.

90%

## GRAPHISMES

Les graphismes ont un peu vieilli mais restent très bons.

89%

## ANIMATION

Rapide, mais il y a quelques ralentissements et du clippage.

84%

## MUSIQUE

Assez sympa sans être exceptionnelle.

85%

## BRUITAGES

Honnêtes sans plus.

84%

## DURÉE DE VIE

Le jeu est trop court, on le finit assez vite...

79%

## JOUABILITÉ

Après une petite adaptation aux mouvements de l'avion, tout va bien.

90%

## INTERET

Il ne manque à ce soft qu'une durée de vie plus longue pour devenir un hit! De plus, la finition pêche par moments. Dommage...

88%





Au secours, il y a un T-Rex qui veut me bouffer tout cru!!!



# Lost

Certains décors sont d'une beauté à couper le souffle.



Sur le chemin, il faudra récupérer les brins d'ADN qui traînent.

## AVIS OUI, MAIS...

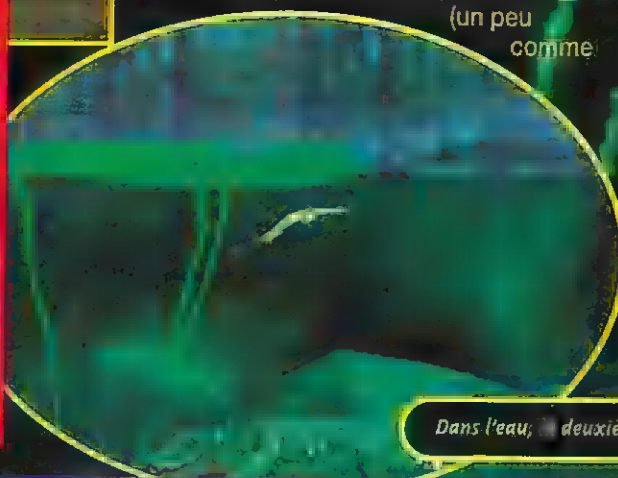
Il n'y a pas de doute, Lost World a bénéficié d'un soin particulier. Surtout, la qualité graphique des dinosaures est exceptionnelle. Mais le jeu est radin en mots de passe. Il faut finir tous les niveaux d'un perso pour avoir accès à ces précieux codes. Donc, pour avancer, on est souvent obligés de recommencer dix mille fois les mêmes tableaux. Ce qui rend Lost World pénible par moments (heureusement que les codes sont là). La précision n'est pas au rendez-vous, et c'est regrettable, car la maniabilité est la clé d'un jeu de plates-formes.

GIA

"Lost World", le film, a rapporté des millions de dollars à ses producteurs. Et donc, comme pour tout blockbuster qui se respecte, un jeu en a été tiré dont les héros sont des... dinosaures.

Rares sont les adaptations de films qui honorent le prix de leur licence. A part Die Hard Trilogy, elles sont en général vite torchées, histoire de grappiller encore plus de sous. Heureusement, Lost World, le jeu, s'en sort plutôt bien. D'abord, il est traduit en sept langues, dont le français. Ce jeu de plates-formes en fausse 3D (un peu comme

Pandemonium ou Nights) propose d'incarner plusieurs races de saurien et un chasseur. Environ 9 niveaux sont consacrés à chaque bestiole. Malheureusement, on ne peut pas choisir son monstre dès le début. Il faut finir tous les niveaux d'un épisode d'un coup pour accéder au suivant. Il faut donc terminer l'épisode du Compsognathus avant d'atteindre ceux du chasseur humain, du Raptor, et enfin de l'impressionnant T-Rex. En finissant avec tous ces persos, on peut accéder au niveau caché de Sarah. Mis part les séquences de plates-formes, les combats sont légion. Détail original, plus un dinosaure livre des combats, plus il devient agressif et puissant. Cette agressivité est symbolisée par la couleur des yeux, dans le coin



Dans l'eau, la deuxième jauge montre la respiration.

## LE PARC AUX MONSTRES

Dans Lost World, on incarne plusieurs persos à tour de rôle, et chacun a droit à une dizaine de niveaux.

Après avoir fini tous les niveaux, vous pourrez jouer avec Sarah. On commence d'emblée contre le T-Rex, et il faudra survivre. Pour y accéder: Rond, Rond, Croix, Carré, Triangle, Croix, Triangle, Carré, Croix, Rond, Triangle, Triangle.

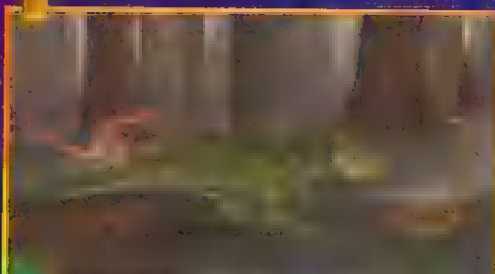


Le chasseur humain est armé jusqu'aux dents, et pour sauver sa peau, il tire sur tout ce qui bouge. Pour y accéder: Triangle, Triangle, Carré, Croix, Rond, Croix, Triangle, Croix, Rond, Triangle, Rond, Carré.



Avec le Raptor, c'est plutôt les autres qui vous fuient, et vos crocs en feront paniquer plus d'un.

Enfin, le fameux et imposant T-Rex vous procurera un pouvoir de destruction inégale et surtout, le plaisir de croquer d'innocentes victimes. Pour y accéder: Croix, Croix, Rond, Triangle, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Triangle, Croix, Carré, Rond.



Avec le petit Compsognathus, frêle et agile, vous devrez montrer vos capacités de sauteur, et surtout, de fuyard. Pour y accéder: Carré, Carré, Triangle, Rond, Croix, Rond, Triangle, Rond, Carré, Carré, Croix, Triangle.



# World

Passer sans se faire écraser n'est pas chose facile.

de l'écran. Au début, l'œil est vert et la pupille large. Au fur et à mesure des combats, il vire au rouge, et la pupille s'affine. Ainsi, les coups portés sont deux fois plus efficaces. C'est aussi un jeu cannibale. Pour regagner de l'énergie, il suffit de bouffer les cadavres (sauf pour le chasseur). Quant à la réalisation du jeu, le travail a été très bien fait. Les sprites des dinosaures sont d'abord très détaillés, et l'animation est impeccable. Le T-Rex pourrait presque faire peur. Certains décors sont bien finis, et les tableaux, variés. Le défaut évident est la maniabilité. Les déplacements ne sont pas très précis. Ce qui rend le jeu beaucoup trop difficile, surtout quand les mots de passe sont rarissimes. Pour vous aider, regardez ceux qu'on vous fournit.

## AVIS OUI, MAIS...

Ce n'est pas parce qu'un film est mauvais que le jeu dont il est tiré l'est aussi, fort heureusement. Lost World est un jeu de plates-formes, un genre peu représenté sur Playstation. Ce jeu est beau, de ce côté-là aucun doute... mais il manque de maniabilité : le dino du début n'est pas très précis. De plus, la gestion des combats est assez mauvaise, il n'y a pas vraiment de logique. Enfin, le jeu est très dur – mais ça n'est pas vraiment un défaut. Au final, je dirai que Lost World est un assez bon jeu dans son genre mais il ne fait pas le poids par rapport à Pandemonium.

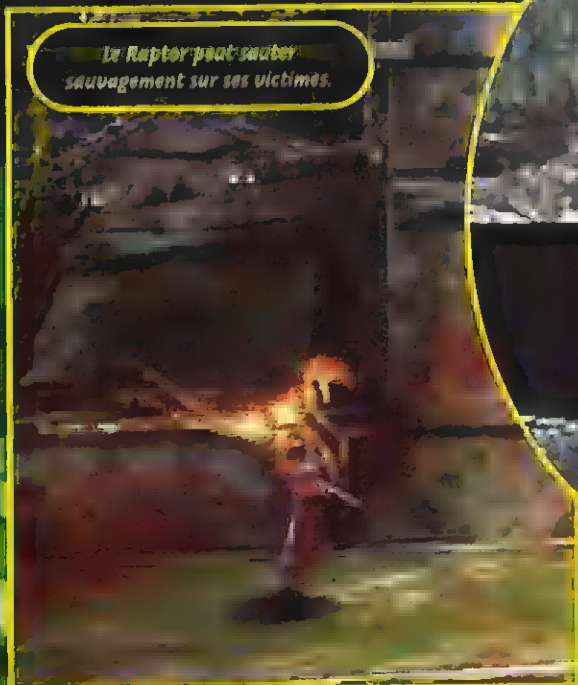


PANDA

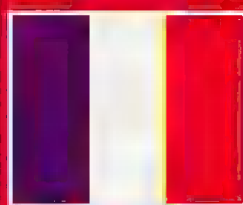
A la balle explosive, ça va plus vite.



Le Raptor peut sauter sauvagement sur ses victimes.



Le chasseur peut s'accrocher aux plafonds grâce à son grappin.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: DREAMWORKS
- Editeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: VARIABLE
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MOTS DE PASSE

## PRESENTATION

Très sobre, juste le logo de Lost World.

84%

## GRAPHISMES

Les sprites des dinosaures sont très détaillés. On croirait des vrais.

94%

## ANIMATION

Les mouvements des dinosaures sont très fluides. Du très bon travail.

94%

## MUSIQUE

De la grande symphonie pompeuse, reprenant quelques thèmes du film.

90%

## BRUITAGES

Quand le compy couine, le T-Rex rugit.

90%

## DUREE DE VIE

Difficulté assez élevée, mots de passe à la fin de chaque épisode, vous en bavez.

91%

## JOUABILITE

C'est le point faible. Les dinos glissent sur les plates-formes. Très gênant.

83%

## INTERET

La conversion du film est excellente, tant au niveau du graphisme que de l'esprit. Mais, la jouabilité n'est pas à la hauteur lors des moments chauds.

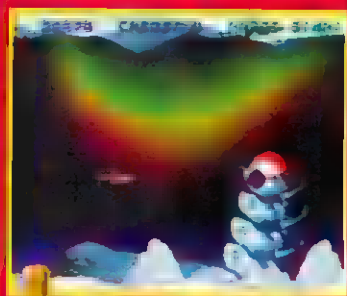
87%



# GRADIUS

## BOSS

Ils sont grands, méchants, et vous pouvez être sûr d'en rencontrer à la fin de chaque niveau: ce sont les boss! Ils ont chacun un point faible, à vous de l'identifier. Après, c'est du gâteau presque.



Le point faible de ce boss est évident.



Lorsqu'il envoie sa tentacle, priez un bon coup!



Il attire mon vaisseau vers lui grâce à son champ magnétique!

*Konami ne se lasse pas de ressortir Gradius de ses archives... Après la version de cet été, il faut bien le dire, assez poussiéreuse, en voici une plus pimpante, digne de la Playstation!*

**G**radius Gaiden est un shoot-'em up à scrolling vertical auquel on peut jouer à deux simultanément. Vous avez le choix entre quatre vaisseaux qui n'ont pas exactement le même armement. Gradius propose un système original pour l'ajout d'armes sur votre vaisseau. Vous pouvez sélectionner des options en exploitant les vaisseaux ennemis. Plus vous en

avez, plus votre curseur de sélection d'arme avance. Le défaut du système est qu'il faut regarder de temps en temps pour ne pas rater l'option qu'on veut. Mais, grande nouveauté, on peut régler l'ordre d'apparition des armes et certaines ont deux niveaux de puissance. Vous retrouverez un grand nombre des ingrédients qui ont fait le succès de la série. Le jeu

est extrêmement difficile. Les niveaux sont découpés en plusieurs secteurs: dès que l'appareil est détruit, on recommence au début du secteur et non où l'on vient de mourir. Ça qui implique qu'il faut tuer chaque boss avec une vie. Là où la situation devient carrément chaude, c'est lorsque l'on recommence dans un endroit dur avec un vaisseau minable... On a encore moins de chance de s'en tirer! La seule solution: jouer à deux simultanément et ne surtout pas mourir tous les deux en même temps! Quoi qu'il en soit, Konami s'est enfin décidé à faire un Gradius qui fasse honneur à la Playstation. Même si, techniquement, on peut attendre mieux, c'est déjà très honnête. Bref, ce relookage permettra aux nostalgiques et aux jeunes amateurs de shoot de se reconcilier enfin!

La première rafale surprend, il faut rester concentré tout le temps.



Seul, ce passage est très difficile.



## AVIS OUI!

Même si Gradius était un grand shoot, je commençais à en avoir marre de l'exploitation sans vergogne de cette légende. Konami s'est enfin décidé à opérer un véritable lifting pour son jeu. Vous retrouverez beaucoup d'éléments familiers, comme les statues de l'île de Pâques, par exemple. Reste que la difficulté est très élevée et, sur certains passages, heureusement que Gia était là pour m'aider (car on peut jouer à deux simultanément)... Mais voyez comme sont les femmes: par la suite, elle m'a bouffé plein de crédits!



PANDA



## AVIS OUI!

Même si ce Gradius n'honore pas les 32 bits de la Playstation, on voit tout de même dans les décors et les boss, qu'on n'est plus sur l'ancienne

génération de consoles! On retrouve l'esprit de Gradius, avec son célèbre système d'armes.

Seul, les niveaux sont vraiment hard, et certains passages requièrent absolument un deuxième joueur. Soyons clair,

Gradius s'adresse aux vrais pros du shoot, qui aiment souffrir, en évitant les balles qui fusent de partout. Bref, sans égal le fameux Raystorm, Gradius est un bon titre pour les fans de shoot.

GIA

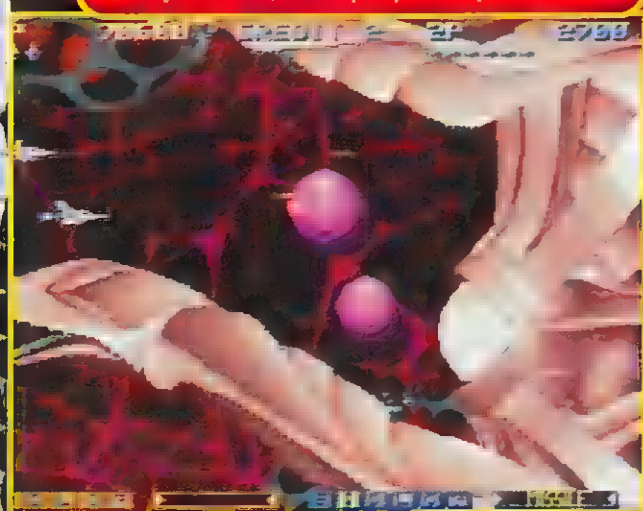


Ce boss est une brute quasi intouchable.

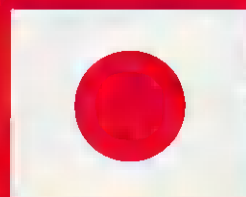


L'esquive est primordiale!

Ce jeu est beau, et c'est presque un exploit en soi.



## TEST PLAYSTATION



- Version: **IMPORT**
- Dialogues:
- Textes:

- Développeur: **KONAMI**
- Éditeur: **KONAMI**
- Disponibilité: **IMPORT**
- Prix: **E**

- SHOOT-THEM-UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **TRES ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté: **3**
- Continues: **7**
- Sauvegarde: **OUI**

### PRESENTATION

Une bonne scène cinématique en images de synthèse.

95%

### GRAPHISMES

Pour une fois, Konami a vraiment relifté le jeu.

90%

### ANIMATION

Le scrolling n'est pas très rapide, mais ça ne ralentit pas.

88%

### MUSIQUE

Quelques anciens thèmes ont été remixés, c'est sympa.

88%

### BRUITAGES

De ce côté-là, il y a des progrès à faire.

82%

### DUREE DE VIE

Seul, le jeu est très dur. ■ deux, on s'en tire (mais limite).

93%

### JOUABILITE

Le vieux système d'options est moyen, et sa version automatique est discutable.

87%

## INTERET

Dans le genre shoot à scrolling vertical, Gradius est vraiment un bon jeu, même s'il est très dur. Seuls les "pros du pad" l'apprécieront.

90%

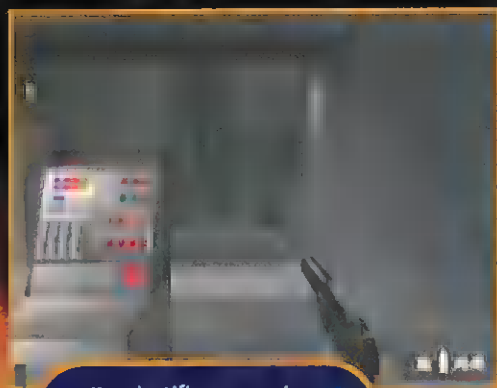


Les mouvements sont très réalistes.

# GOLDEN EYE

*Que diriez-vous de prendre la place de Pierce Brosnan et d'incarner l'agent secret le plus célèbre de sa gracieuse Majesté, James Bond, alias 007? Une nouvelle fois, vous allez devoir sauver le monde.*

**G**oldenEye" est le dernier film de James Bond – je le rappelle pour les quelques lecteurs qui reviennent de mars. Vous allez incarner l'agent 007 dans une sorte de Doom-like amélioré: vous devez remplir tel ou tel objectif, et si vous échouez, il n'y a plus qu'à recommencer... Fort heureusement, le jeu est en anglais, ce qui permet d'assister aux briefings et d'y comprendre (plus ou moins) quelque chose: l'un par votre chef, qui vous explique les implications politiques de votre mission, le second par "Q", qui vous présente l'aspect technique de l'affaire. C'est aussi lui qui vous affranchit sur la nature des divers gadgets que vous aurez en votre possession. Car, dans ce jeu, il ne suffit pas d'avancer mitrailleuse au poing et de dégommer tout ce qui bouge! Non, il faut être un peu plus fin... Parfois, il s'agit de photographier un satellite ou de copier une clé informatique... Bref, de vraies missions d'espionnage, qui impliquent un minimum de discrétion. Dans ces occasions, on a les meilleures chances de s'en tirer en utilisant le PP7, un petit pistolet semi-automatique muni d'un silencieux, ce qui permet de ne pas déclencher l'alarme et de prendre certains gardes par surprise. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez aussi lancer des couteaux, mais c'est plus hasardeux. Il y a une quantité et une variété d'armes



Un scientifique va arriver, il faudra suivre car il porte une carte d'accès.

Le pistolet-mitrailleur, c'est bien sympa. Surtout lorsque l'on en a un dans chaque main.

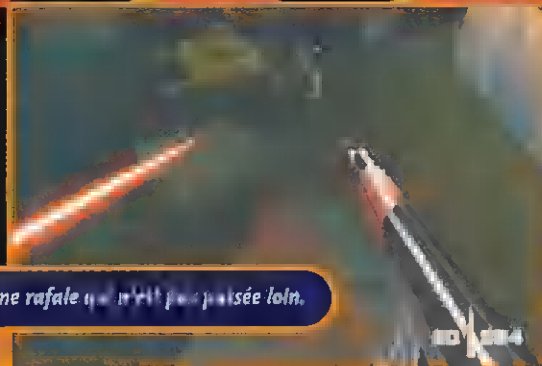


Le tank permet de dégager la piste.

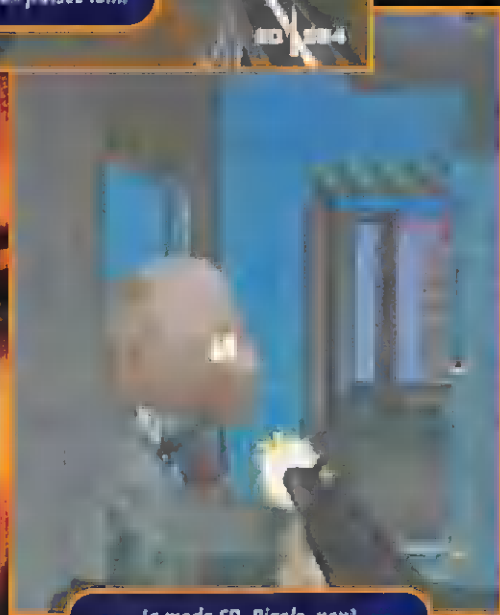




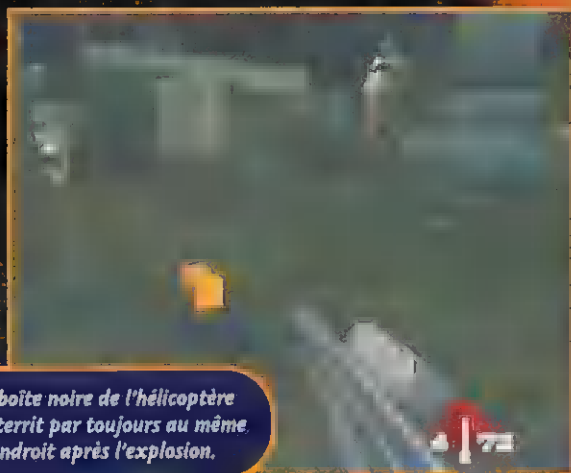
# ENFEE



Voici une rafale qui n'est pas passée loin.



Le mode SD. Rigolo, non?



La boîte noire de l'hélicoptère n'atterrit pas toujours au même endroit après l'explosion.

## AVIS OUI

Qui n'a jamais rêvé d'incarner James Bond? C'est aujourd'hui possible, et pas question pour moi de passer à côté d'une pareille occasion! Cas presque unique dans les annales du jeu vidéo, un jeu fantastique a été tiré d'un film qui ne l'est pas moins... Encore plus fort, on s'amuse autant seul qu'à deux ou à quatre! Jusqu'à présent, seul Mario Kart avait réussi ce tour de force. Vous l'aurez compris, ce jeu m'a captivé et je n'ai réussi à me décrocher du pad qu'à grand mal! Bref, ne passez surtout pas à côté du Doom-like de l'année...



PANDA



## GOLDENEYE

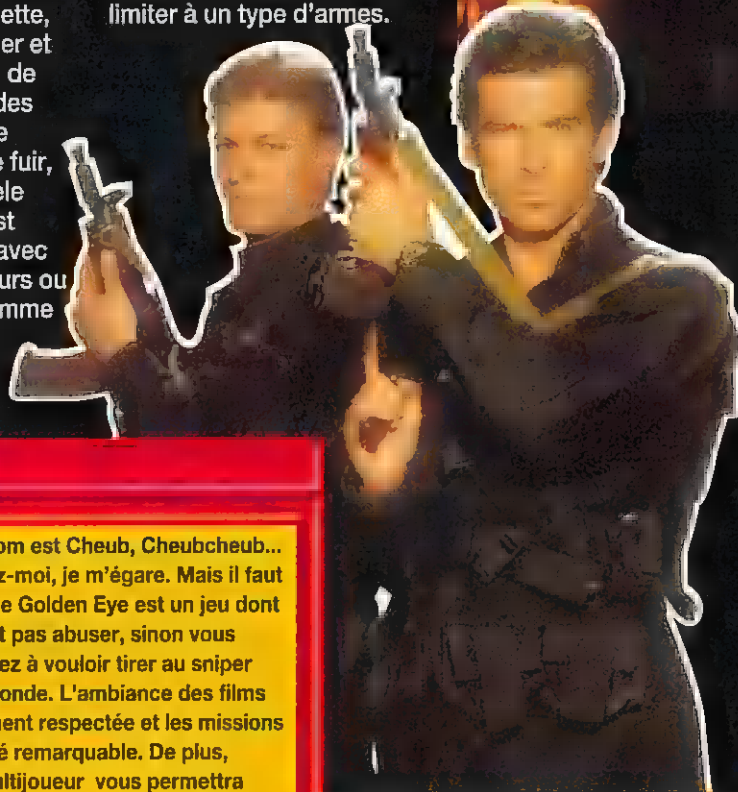
Le jeu reprend scène à scène ou presque le déroulement du film. Vous allez revivre très exactement les situations qu'a dû affronter l'agent 007. Et, bien sûr, la musique est celle du film. Le jeu tire parti du vibreur de la console, mais il n'est pas aussi efficace que dans Starfox. Enfin, cela fait toujours un petit plus...



Il faut prendre une photo de l'écran de contrôle du GoldenEye.

impressionnantes. Mieux, chaque arme est utile! Il n'y a pas, comme dans la plupart des Doom-like, une ou deux armes ultimes – et malheur à vous si vous n'en possédez aucune quand arrivent les gros monstres... Ici, le PP7 peut servir au début d'une mission. Ensuite, quand on attaque un bâtiment, on se sert du fusil à lunette, ce qui permet de zoomer et d'obtenir une précision de sniper. Enfin, on pose des explosifs pour tout faire sauter... Au moment de fuir, le fusil d'assaut se révèle tout à fait adéquat. Il est aussi possible de tirer avec deux pistolets-mitrailleurs ou semi-automatiques, comme dans les films de John Woo! Notez

qu'au début de chaque niveau, on commence uniquement avec le PP7; pour le reste, on se sert sur les cadavres. Enfin, sachez que vous pourrez jouer à quatre simultanément, choisissant parmi plusieurs niveaux le lieu de votre affrontement; il est également possible de se limiter à un type d'armes.



## AVIS OUI!



Mon nom est Cheub, Cheubcheub... Excusez-moi, je m'égare. Mais il faut dire que GoldenEye est un jeu dont il ne faut pas abuser, sinon vous vous prendrez à vouloir tirer au sniper sur tout le monde. L'ambiance des films est admirablement respectée et les missions sont d'une variété remarquable. De plus, le mode multijoueur vous permettra de massacrer vos amis sans risques (la chasse au Panda est ouverte...). Ce jeu est vraiment génial, et passer à côté serait une grave erreur.

CHEUB

On peut zoomer grâce à cette arme; cela permet d'être d'une précision diabolique.

## LICENCE TO KILL

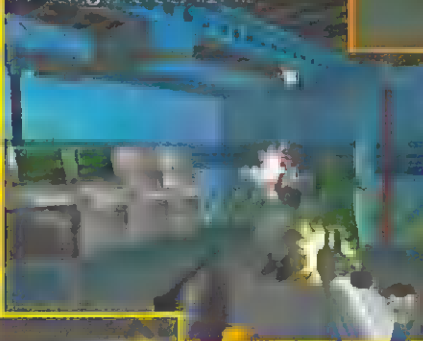
Il faut éviter de tuer les scientifiques lorsque l'on peut l'éviter. Je vous rappelle que vous n'incarnez pas un boucher. D'un autre côté, s'ils sont dans la ligne de mire...



En menaçant les scientifiques, ils donnent leur badge d'accès.

Comme dans un film de John Woo!

Hostage executed!



Il faut bien viser, sinon c'est bavure.

Le "shotgun" est très efficace.



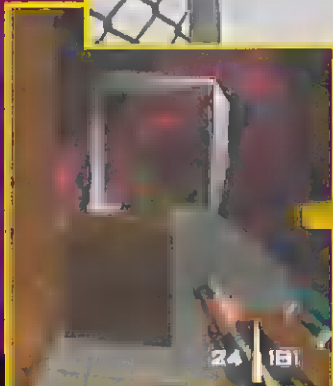


## GOLDFINGER

Dans ce jeu, si l'on se sent mieux avec un gilet pare-balles et un fusil d'assaut, il faut garder à l'esprit que c'est quand l'on se croit invincible qu'on déclenche l'alarme et là... les gardes rappellent par paquets! Je me suis ainsi retrouvé coincé dans un niveau (la première évasion de Bond) j'en ai tué près d'une centaine avant de succomber à mon tour. J'ai compris la leçon: en étant discret et en courant vite, tout se passe bien. Tout est dans le doigté.



Tirer dans les bidons permet de faire tout sauter.



Les ennemis agissent de façon intelligente: ils servent des éléments du décor pour s'abriter.



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **ANGLAIS**
- Textes: **ANGLAIS**

- Éditeur: **NINTENDO**
- Développeur: **RARE**
- Disponibilité: **IMPORT**
- Prix: **E**

- **DOOM-LIKE**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté: **3**
- Continues: **-**
- Sauvegarde: **OUI**

On peut zoomer grâce au viseur. Cela permet d'être d'une précision diabolique.



"Rest peace", 007.

## PRESENTATION

La présentation officielle des "James Bond". Très efficace.

90%

## GRAPHISMES

Diantre que c'est beau, et ce n'est pas sombre, oh non!

97%

## ANIMATION

L'animation est un poil trop lente mais demeure très correcte.

89%

## MUSIQUE

Certains thèmes musicaux du film sont repris.

93%

## BRUITAGES

Les bruitages sont très réalistes.

95%

## DUREE DE VIE

A plusieurs, le jeu est fantastique. Seul, il est très prenant.

95%

## JOUABILITE

Le jeu se prend en main très facilement. Un petit bijou.

94%

## INTERET

C'est le Doom-like ultime, bien qu'il prenne quelques libertés avec le genre. C'est fun, bien fait, et à plusieurs c'est génial. Bref, une réussite totale!

98%

## DIAMONDS ARE FOREVER

La qualité de la 3D de ce jeu est stupéfiante, notamment le réalisme des visages. On reconnaît vraiment la tête des acteurs du film. Par ailleurs, le souci du détail est poussé assez loin: si l'on touche quelqu'un au bras, il est sonné quelques secondes mais ne meurt pas; et lorsqu'un soldat ennemi expire pour de bon, il laisse tomber son arme de façon très réaliste.

Même en 3D, elle reste drôlement mignonne.

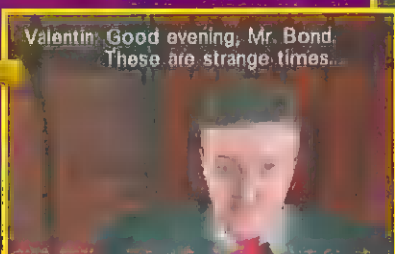
Bond: I appears that we are cellmates



Les ennemis sont très réalistes.

Votre contact en Russie, qui va vous aider à démasquer l'infâme Janosc.

Valentin: Good evening, Mr. Bond. These are strange times...





# RAPID RACER



**Après un Porsche Challenge étonnant, et des Total NBA renversants, les équipes anglaise de Sony ramettent le couvert. Après le bitume et le parquet, on va faire un petit tour à la mer.**



Les concurrents se feront plus hargneux la nuit.



**A** la mer, il y a la plage, les jolies pépés, mais il y a aussi et surtout des bateaux. Oubliez les pépés et mémés de l'inénarrable Switchy, et pensez plutôt à ces longues coques effilées qui brillent sous le soleil. Pensez à ces moteurs surpuissants qui pourraient laisser pantois certaines F1. C'est ça, vous avez trouvé. C'est bien d'offshore qu'il s'agit. Dans ce nouveau jeu de Sony, vous pourrez donc prendre le volant d'un de ces monstres surgonflés. Au départ, seuls trois bateaux sont disponibles, mais les développeurs annoncent qu'il y en a douze qui seraient de la partie. Ces bateaux ont trois caractéristiques principales: la vitesse, l'accélération et le maniement. Les trois bolides de départ ont une de ces caractéristiques au maximum. Par la suite, vous aurez des surprises. Les caractéristiques maximales seront pulvérisées et

vous vous retrouvez avec des monstres de rapidité, de maniement ou d'accélération. Le jeu propose six parcours différents (Miami, Alaska, Canyon, Canada, Jungle et Las Vegas) qui pourront être empruntés de jour, de nuit ou en mode miroir. Vous commencerez avec seulement trois courses, mais, si vous les terminez premier, vous ouvrirez les suivantes... Une fois en piste, vous remarquerez en plus des sept autres concurrents, différents types de "bonus" ainsi qu'une espèce de jauge en bas à gauche de votre écran. Ces bonus rempliront la jauge de deux manières. Les pastilles jaunes iront remplir la barre du bas, les rouges et les verts, celle du haut. Une fois que vous aurez la barre pleine de bonus, vous foncez pour finir premier et vous aurez accès à une zone bonus (voir encadré). Les pastilles vertes qui iront remplir la barre du haut sont des turbos. Impossible d'espérer finir

premier si vous n'en avez pas une dizaine par course. Vous racontez pas ça... (sperdez...). Le seul problème, ce sont les rouges. Les rouges vous bloquent dans les virages, ils ralentissent des fois, mais vous pouvez les suivre. Tant mieux, c'est fini.



Les parcours sont très souvent pentus, et il faudra choisir les meilleures trajectoires pour ne pas passer trop temps dans les airs plutôt que sur l'eau.

## AVIS RAPOUID!

S'il y a une chose que les développeurs ont réussi à retranscrire dans Rapid Racer, c'est bien l'impression de puissance que dégagent ces monstres nautiques. Vos trajectoires sont énormément conditionnées par les vagues, et il faudra jouer du turbo pour espérer vous en sortir... En fait, je lui trouve beaucoup de points communs avec WipEout. Et c'est un compliment. Le travail réalisé sur la dynamique des fluides ainsi que l'ensemble de la réalisation sont exemplaires. Le mode multi-joueur est décevant, mais dans sa globalité le soft est accrocheur même s'il est assez dur.



SPY



Vous choisirez votre vue parmi les trois proposées. Celle-ci est assez novatrice et demeure très agréable à jouer.





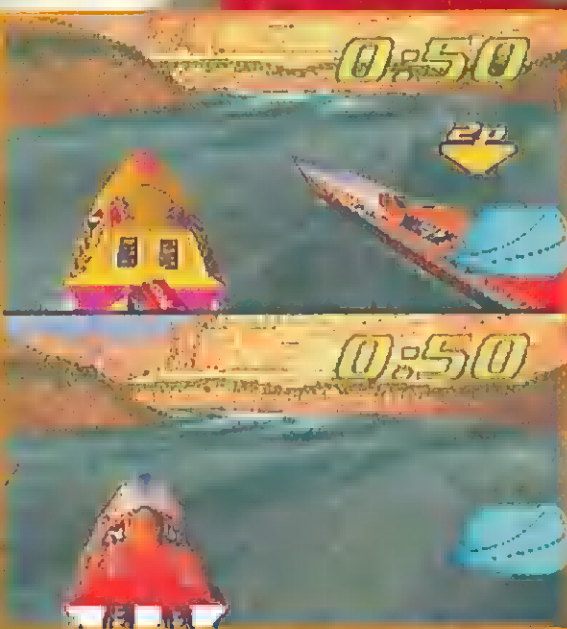
Surtout ne prenez pas les pastilles rouges. Elles vous bloqueraient les places réservées à la nitro.

De nouveaux offshore apparaîtront au fur et à mesure que vous gagnerez les courses.

## AVIS OUI!

Vous avez fait du raft avec pépé et mémé cet été? Rapid Racer vous offre les mêmes sensations (pépé et mémé en moins). Le principe de jeu rappelle celui de WipEout avec l'utilisation des touches L et R pour accentuer les virages. Les graphismes sont beaux, avec un rendu de l'eau réussi. Le principe est intéressant, puisqu'il sera possible d'augmenter les caractéristiques de votre bateau grâce aux niveaux bonus. Si vous aimez les montées d'adrénaline et les paysages féeriques, Rapid Racer est pour vous.

SWITCH



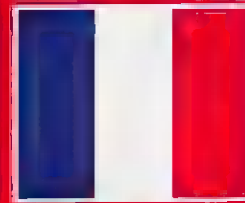
Vous pourrez choisir de splitter l'écran de manière horizontale ou verticale pendant le mode 2 joueurs

## SÉQUENCE BOOSTAGE!

Seuls les quatre derniers niveaux proposent des pastilles jaunes qui vous permettront d'accéder au niveau bonus. A l'intérieur de ce niveau, trois portes se présenteront à vous. Selon la porte que vous franchirez, vous aurez un boostage différent (accélération, vitesse, ou jouabilité). Vous aurez à récupérer cinq pastilles jaunes en un temps imparti. Soyez logique, choisissez la porte en fonction de votre engin...



Avant d'aller dans un niveau bonus pensez à sauvegarder. Vous aurez ainsi toujours droit à trois essais...



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: SCEE
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- SIMULATION DE OFFSHORE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: TRES BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMORY CARD

## PRESENTATION

Plusieurs choix de langues, des options claires et une FMV très sympa.

92%

## GRAPHISMES

De la haute résolution en veux-tu en voilà.

94%

## ANIMATION

Pas loin de 50 images/seconde! On pardonne les rares bugs.

94%

## MUSIQUE

Tendance techno avec six thèmes qui collent bien aux lieux traversés.

93%

## BRUITAGES

Assez réalistes, mais on aurait apprécié plus de commentaires.

85%

## DUREE DE VIE

Le jeu n'est pas facile et en découragera plus d'un.

90%

## JOUABILITE

Le maniement est assez naturel et se révèle plus agréable au pad analogique.

93%

## INTERET

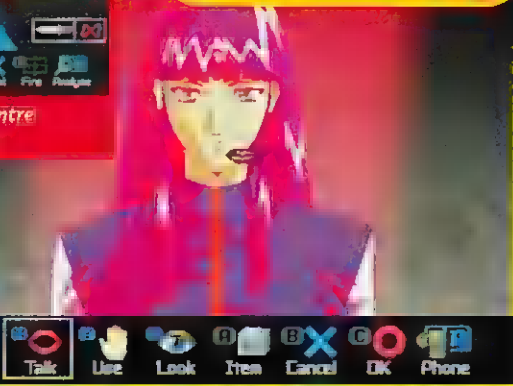
Un clone marin de WipEout qui étonne par sa réalisation et son ambiance. A conseiller aux fans de courses et aux curieux. Notez qu'il est assez difficile.

93%





Votre contact dans le Net. C'est lui qui vous attribue vos missions.



Je viens juste de ressortir de la matrice.



Après *Tengai-makio 4* et *Bomberman*, Hudson Soft s'est décidé à sortir une œuvre originale. Et, comme d'habitude avec cet éditeur qui a fait la gloire de la NEC, on n'est jamais déçu.

**V**ous incarnez un jeune homme qui, après avoir sévi au sein des forces paramilitaires, appartient désormais au "Stand", une organisation chargée du maintien de l'ordre dans le cyberspace. Le jeu est divisé en plusieurs parties qui constituent une sorte d'aventure en 3D. Vous explorez le décor grâce à des icônes. La plupart des déplacements sont en 3D précalculée sous forme de scènes cinématiques. Le système d'icônes est très ergonomique: pour chaque action, il y a une touche "raccourci". Par exemple, en appuyant sur "Z", un œil apparaît qui symbolise l'action d'observer. Si vous appuyez plusieurs fois sur ce bouton, on vous montre tous les endroits intéressants sur l'écran. Vous pouvez aussi parler, utiliser un objet, vous déplacer bien sûr, ou

consulter votre inventaire. Vous y trouverez notamment un téléphone portable qui vous permet de vous rendre dans une boutique (quand vous êtes connecté au réseau) ou d'accéder aux infos du réseau Stand. Vous l'aurez compris, vous êtes un "antivirus", il vous faudra donc plonger dans le Net! Une fois à l'intérieur, vous vous baladerez dans une ville à la Doom. Il faut parfois récupérer des objets et galérer comme dans un RPG. Mais au coin d'une porte, des virus vous attendent pour vous désintéresser. Les combats se font en temps réel, une barre représentant le nombre d'actions que vous pouvez accomplir. Mais attention, recharger votre pistolet ou changer d'arme prend du temps. De même qu'utiliser une potion de vie ou une bombe. Bonne chance!

## AVIS OUI!

Virus est beau et de surcroît très jouable grâce à son système d'icônes particulièrement ergonomique. De plus, à chaque fois que vous faites quelque chose d'important, vous avez droit à une scène cinématique de toute beauté...

L'ambiance musicale est fantastique, et certains dialogues sont en anglais. Le jeu tient sur trois CD qui ont l'air bien remplis. Bref, ce jeu est à la fois original, techniquement très bien réalisé et intéressant... En gros, c'est un méga-hit à voir absolument!

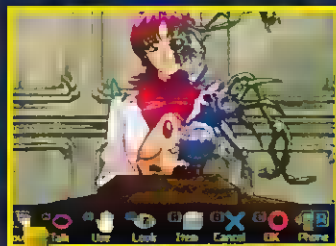


PANDA



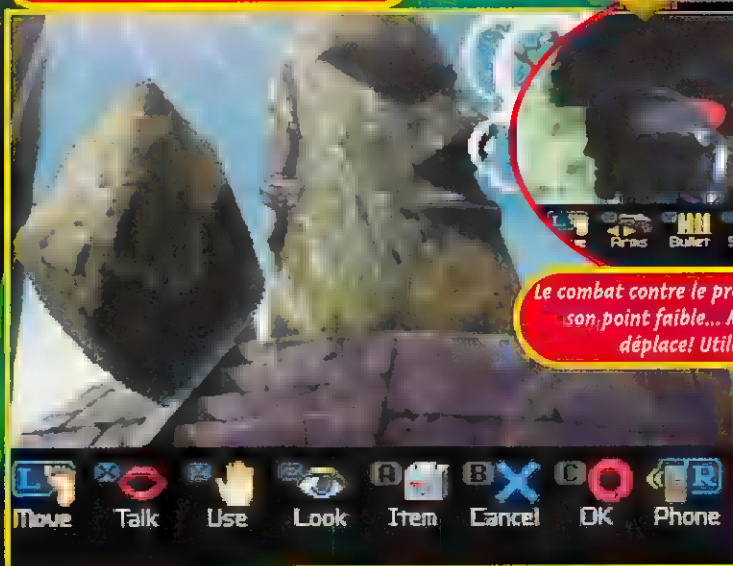
## UNE DURE JOURNÉE

Une fois réveillé, faites le tour de votre bureau. Prenez le vidéo-disque et regardez-le, ainsi que les deux autres qui étaient déjà dans votre équipement. Regardez attentivement votre poster. Le téléphone va sonner, puis votre équipière arrivera devant chez vous. Ouvrez-lui la porte et l'aventure commencera.



Hum, n'aimerais pas être à sa place...

Il faut récupérer le petit droide.



Le combat contre le premier boss: faut trouver son point faible... Malheureusement, il se déplace! Utilisez des bombes.

Le visiophone est très utile.



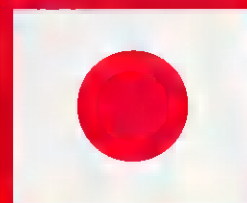
## AVIS OUI!

Virus est un jeu original, mélangeant les genres. On peut y trouver du Kowloon's Gate, du digital comics et de l'aventure. En plus, la réalisation est impeccable, et les combats (qui ressemblent à ceux de Blue Seed) sont assez captivants. Parfois, on peut bloquer sur des petites subtilités, mais ce n'est pas trop gênant. Les trois CD du jeu sont largement justifiés par les belles et nombreuses scènes cinématiques. Virus est décidément fait pour les fans de japanimation. Hudson ne nous a pas déçus, encore une fois.



GIA

## TEST PLAYSTATION



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **JAPONAIS**

- Développeur: **HUDSON SOFT**
- Éditeur: **HUDSON SOFT**
- Disponibilité: **OUI**
- Prix: **E**

- **AVENTURE**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté: **-**
- Continues: **-**
- Sauvegarde: **OUI**

### PRESENTATION

Durant tout le jeu, un nombre incalculable de scènes cinématiques de grande qualité.

97%

### GRAPHISMES

Ils sont superbes.

95%

### ANIMATION

Dans ce genre de jeu, on ne peut pas vraiment parler d'animation.

50%

### MUSIQUE

Elle est fantastique, et soutient bien l'action.

96%

### BRUITAGES

La plupart des dialogues sont parlés, l'échantillonnage est très bon.

92%

### DUREE DE VIE

Il y a trois CD, et le Panda n'est pas arrivé au bout du premier...

94%

### JOUABILITE

Quelques dialogues en anglais, les icônes le sont toutes. On s'en tire plutôt bien.

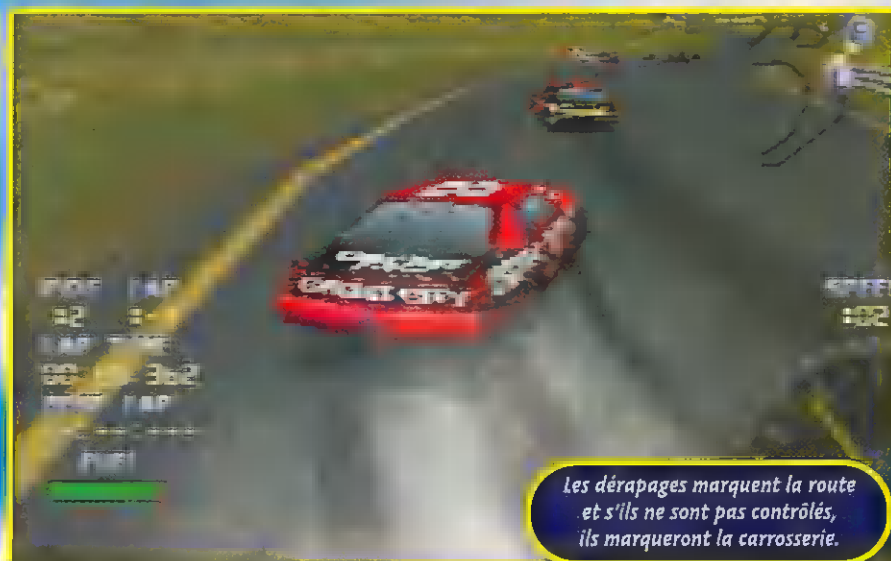
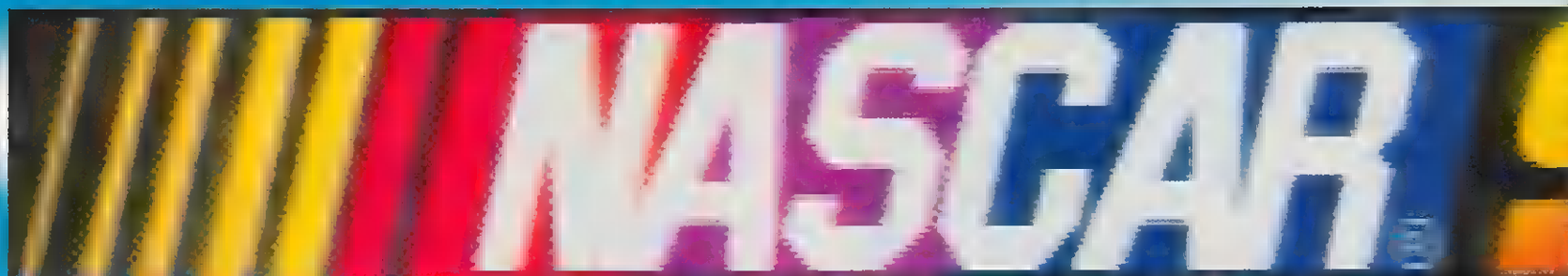
90%

## INTERET

Avec ce jeu, Hudson s'est surpassé en réalisant un savant mélange entre Snatcher et Kowloon Gates... Tout un programme! A voir absolument.

95%





Les dérapages marquent la route et s'ils ne sont pas contrôlés, ils marqueront la carrosserie.

## AVIS OUI, MAIS...



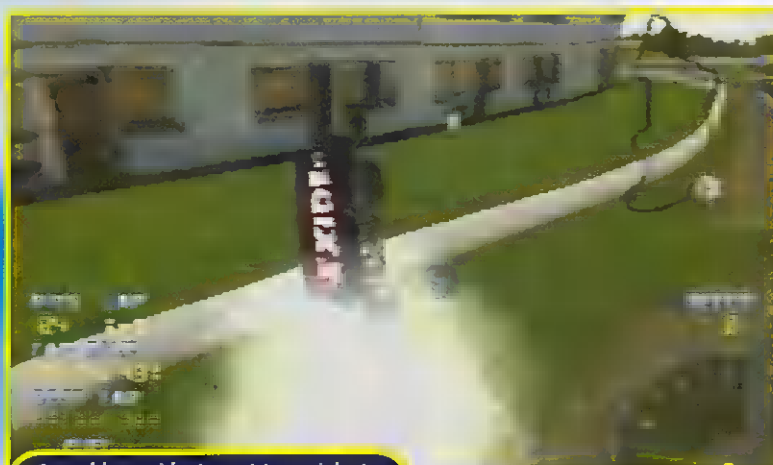
J'ai été une grande fan de Daytona, mais je ne raffole pas de Nascar 98. Les défauts techniques sont trop flagrants, et certaines courses sont ennuyeuses. Il y a dix circuits, mais ils sont ovales pour la moitié d'entre eux. Sur PC, on comprendrait, mais sur Playstation, Nascar 98 aurait gagné à être plus soigné et, surtout, mieux animé. Il faut toutefois lui reconnaître une certaine richesse dans le choix du circuit, du véhicule, et une longue durée de vie. Et puis l'ambiance du Nascar américain est fidèlement restituée.

GIA

**Le Nascar n'est pas très courant sur console, alors que sur PC, il en existe toute une génération. Seuls Daytona USA et Destruction Derby avaient su se démarquer. Qu'en est-il de Nascar 98?**

**T**ransfuge du PC, Nascar 98 est un jeu de course de stock-car. Et, comme dans la réalité, tout est sponsorisé. Il y a de la publicité un peu partout, et les pilotes portent même le nom des vrais champions. Apparemment, McDo et Bosch ont dû verser quelque sous, puisqu'on voit beaucoup leurs panneaux. Mais c'est pas votre problème: vous incarnez un des champions, et devez ramasser le plus de points possible durant la saison. Pour obtenir ces points, il faut gagner un maximum de courses et, en tout cas, ne pas finir dans les derniers. Dix-sept circuits composent la saison, et on commence par Atlanta, un grand circuit ovale. Avant de concourir, on peut s'entraîner un peu avant de procéder aux essais afin de déterminer la place de départ. Ensuite vient la véritable course. Les circuits ovales sont des épreuves d'endurance, avec souvent plus de vingt tours. Les

courses plus sinueuses tendent davantage vers la vitesse et l'écrasement des adversaires, car en général, elles n'excèdent pas cinq tours. Cinq vues sont disponibles, mais la vue du cockpit est déconseillée, car elle révèle les défauts de l'animation... C'est assez saccadée, et pour une console qui a accueilli Ridge Racer comme premier jeu de course, c'est inacceptable. Toutefois, l'animation est meilleure que celle d'Andretti Racing. Il n'y a aucune indication sur les caractéristiques des voitures... Un peu frustrant de choisir au hasard. La seule différence résiderait dans la couleur de la carrosserie. Les engins peuvent être reconfigurés au niveau de l'adhérence, de l'accélération et de la vitesse de pointe. Bref, Nascar 98 est moyen, et face aux coupés sport de la Playstation, il fait figure de petite 205 junior.



Quand les accidents sont trop violents, voiture vole, façon Daytona USA.

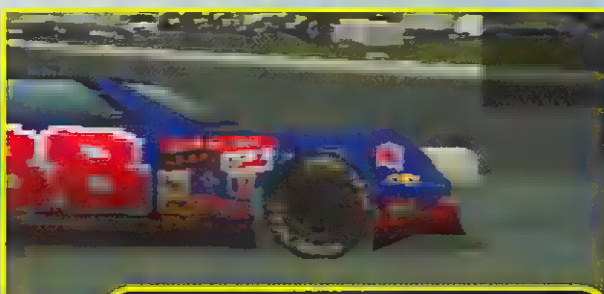
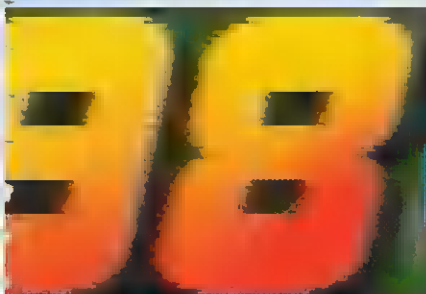


A deux, l'écran est splité horizontalement.



L'arrêt dans le Pit permet de refaire le plein et de changer ses pneus.

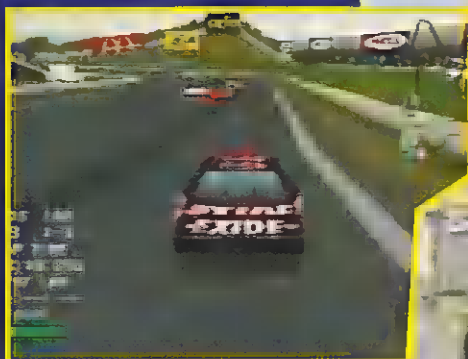




Devinez qui est arrivé en première position...

## SOUS OU SUR LE COCKPIT ?

Dans Nascar, il y a cinq vues. Pour un jeu de course, c'est un bon score, et il y en a pour un peu tous les goûts. Voici les plus intéressantes.



Les sorties de piste sont fréquentes et ralentissent énormément votre véhicule.

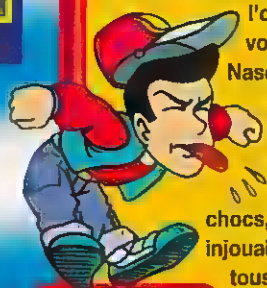


Entre chaque course, Bob Jenkins commente la situation.

## AVIS NON!

C'est un peu dur, mais il existe de meilleurs jeux de course sur Playstation (V-Rally, Rage Racer et Formula One 97). Celui-ci propose quand même

l'originalité de vous mettre au volant des bolides officiels de la Nascar et de proposer un nombre conséquent de circuits, mais les développeurs ont poussé le réalisme trop loin (même dans le mode dit d'arcade): après deux chocs, les bagnoles deviennent injouables. Les circuits se ressemblent tous et la jouabilité est fastidieuse.



SPY



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: E. A. SPORT
- Editeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- JEU DE COURSE
- 1-2 JOUEURS
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: =
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Une vidéo avec des voitures et des courses, avec quelques effets sympa.

88%

## GRAPHISMES

Les décors des circuits se ressemblent et les pistes ne sont pas très détaillées.

82%

## ANIMATION

En vue interne, l'animation est saccadée. En vue externe, c'est moins grave...

80%

## MUSIQUE

De la country et du hard. Elle est assez réussie.

90%

## BRUITAGES

Moyens, assez classiques.

88%

## DUREE DE VIE

17 courses dès le départ, c'est un record. Avec plus de vingt tours pour certaines.

90%

## JOUABILITE

Les différences entre les véhicules ne sont pas indiquées, et ce n'est pas très maniable.

84%

## INTERET

Avec une animation moins défailante, Nascar 98 aurait pu figurer parmi les hits de la Playstation. Et, surtout, le fun n'est pas au rendez-vous.

85%



## PAD ANALOGIQUE

Avec le pad analogique, la configuration des boutons est un peu bizarre. Pour les directions, il n'y a pas de problème. Pour l'accélération et le freinage, c'est un peu plus délicat: c'est le stick analogique de droite qui est utilisé. Ce système n'est pas très maniable, et domage qu'on ne puisse pas changer la configuration. On peut juste inverser les deux sticks.

*Les jeux de motos se font rares et Moto Racer vient à point pour calmer la soif des fans. De plus, Moto Racer propose deux types de compétition: vitesse et moto-cross.*

**D**éjà, il était décevant Moto X, plus aucun (bon) jeu dans le genre n'était sorti. Moto Racer constitue donc une agréable surprise qui vous fera goûter les joies de la route et de la gadoue. Au départ, six courses sont accessibles, trois sur asphalté et trois en tout-terrain. Elles sont très différentes. On peut rouler en bord de mer, dans le Grand Canyon ou encore sur la Muraille de Chine. Chose surprenante, les sept concurrents de chaque course sont tous hargneux. Même la première épreuve est rude. Il vaut mieux prendre la tête dès le premier tour, et ne faire aucune erreur pendant le reste du parcours. A la moindre chute, vos adversaires vous dépassent

sans vergogne, et vous vous retrouvez au moins trois places derrière. Une seule solution: bien choisir sa moto, en tenant compte des différents paramètres (vitesse de pointe, freinage, accélération et adhérence). Pour prendre de la vitesse dans les lignes droites, il faut soulever le guidon et élever la roue avant. Ainsi, la moto, qui ne repose que sur la roue arrière, accélère. Dans les courbes, il vaut mieux éviter de s'essayer à cette manœuvre, car les chutes trop violentes désarçonnent le motard, et il lui faudra quelques secondes pour reprendre ses esprits. En épreuve de moto-cross, pendant les sauts, le motard peut réaliser des figures. C'est risqué, mais tellement classieux.



# MOTO

# RACER

## AVIS VROUMM!

Je n'ai besoin de personne en Harley Davidson. Cela dit une belle Kawa grosse cylindrée fera l'affaire. Moto Racer m'a bien plu, et le genre n'est pas courant sur Playstation. Le jeu est rapide à souhait, et le stress est là. L'idée d'avoir mélangé les deux types de conduite est excellente. Si vous en avez marre de la route, prenez la clef des champs. Les deux sont très bien faits. Moto Racer est une réussite, malgré ses graphismes peu détaillés. Ce n'est pas bien gênant, puisqu'on s'amuse comme des fous.



GIA

Certains décors sont assez étonnants, comme le Grand Canyon.



Non, vous ne me piquerez pas la première place!





## AVIS MOUITO

Même si les développeurs n'y connaissent pas grand-chose en moto, il faut avouer que cette simulation étonne par sa qualité et son réalisme. Le comportement des bécanes, les postures des pilotes, les différences de conduite et de sensations entre une tout-terrain et une moto de vitesse... tout cela a été intégré avec un brio sans égal (sauf peut-être avec Manx TT, de Sega). Certes, le jeu n'est pas facile, mais une fois qu'on le maîtrise, les parties deviennent vraiment excitantes. Le mode 2 joueurs est très amusant et bien speed. Seul le vide relatif des décors pourra en gêner certains.

SPY

Les courses de vitesse tolèrent aucune erreur. Frôler les bords de la piste ralentit énormément.



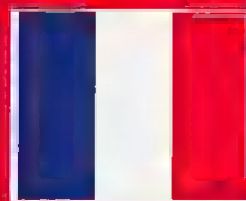
La muraille de Chine est l'une des plus belles courses.



Pour gagner la vitesse, faut lever le nez de la moto en appuyant sur le bouton rond.



En l'air, on peut exécuter quelques figures marrantes.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: DELPHINE
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: VARIABLE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

### PRESENTATION

Très belle et très soignée. Une moto de course et une de cross se tirent la bourre.

91%

### GRAPHISMES

Les décors sont plutôt vides, mais, en contrepartie, le clipping est faible.

89%

### ANIMATION

Aucun ralentissement. Et pourtant, c'est bien speed comme il faut.

93%

### MUSIQUE

Même avec le bruit du moteur, on arrive à la distinguer.

90%

### BRUITAGES

Excellents! Avec le Surround, on entend dans son dos les oiseaux chanter.

92%

### DUREE DE VIE

Les courses sont difficiles et variées. Les six premières finies, il y en a une cachée.

92%

### JOUABILITE

Les motos sont très sensibles, il faut du doigté pour finir les courses.

90%

### INTERET

Un bon jeu de motos varié et fun. Même si les décors sont un peu vides, le plaisir de jouer est là. Sans entraînement, remporter la victoire sera difficile.

92%



# NAMCO MUSEUM VOL.5

**Cette compilation de jeux d'arcade de Namco, Namco Museum vol. 5, est la dernière d'une série commencée en janvier 1996. C'est également l'une des toutes meilleures de la collection. Avis aux amateurs...**

**L**a première remarque que l'on peut formuler en voyant cette compilation, c'est que les jeux choisis disposent de graphismes bien supérieurs aux précédents épisodes. Normal, me direz-vous, puisque pour la plupart ils datent de 1985. Cette cinquième compilation comporte cinq jeux (vivement la trentième!), tous des hits d'arcade qui fleurent bon la nostalgie. Commençons par Dragon Spirit, un shoot'em up à rendre marteau AHL. Vous dirigez un dragon et devez occire tout ce qui bouge à l'écran. Destructeur! Suivent ensuite Pacmania, une version 3D isométrique du célèbre Pac-Man, et Legend of Valkyrie, un autre shoot'em up aux graphismes détaillés et à l'action soutenue. Baraduke est encore un shoot'em up, proche du Survivant, un jeu de Ere Informatique sorti sur Spectrum

48K et Amstrad CPC (c'est plus tout jeune, mais c'était vraiment bon). Enfin, le meilleur pour la fin, Metrocross est un jeu de plates-formes en 3D isométrique qui vous propose de traverser différents parcours jonchés d'obstacles en tout genre: canette de soda, haies, flaques d'eau et rats verts. Pour ceux qui ont connu ces jeux en arcade, cette compilation doit faire partie de votre collection. Quant aux plus jeunes, goûtez-y vite, c'est délicieux!



Metrocross. Ecrasez les canettes pour gagner du temps ou pour avoir un turbo et sautez sur votre planche à roulettes.



Pacmania. Une version en 3D isométrique pour le croqueur de fantômes le plus célèbre de la galaxie.



Legend of Valkyrie. Un shoot'em up qui dispose de graphismes soignés et détaillés. Un vrai bonheur.

Dragon Spirit. Vous incarnerez un dragon et brûlerez tout ce qui bouge à l'écran.

## AVIS OUI! (vol.5)

Grand nostalgique des années 80 je suis, grand nostalgique de ces mêmes années je resterai. Cette époque bénie a vu éclore une multitude de

hits d'arcade dont on retrouve l'essentiel dans les compilations de Namco. Ce cinquième volume brille par la qualité des jeux proposés: Metrocross, Dragon Spirit, Pacmania, Legend of Valkyrie... que du bon! Si, comme moi, vous avez du vague à l'âme, ruez-vous sur cette compilation, elle est absolument géniale. Bon, ce n'est pas tout, mais Metrocross m'attend...



NIIICO

Version: OFFICIELLE  
Dialogues: -  
Textes: ANGLAIS

Développeur: NAMCO  
Editeur: SONY  
Disponibilité: (M)  
Prix: D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
JEUX D'ARCADE

### PRESENTATION

De belles images de synthèse et un musée virtuel intéressant.

90%

### GRAPHISMES

Ils évoluent au fil des compils sans être exceptionnels.

85%

### ANIMATION

Etonnante, il n'y a aucun ralentissement.

90%

### MUSIQUE

L'occasion de se souvenir du bon vieux temps.

80%

### BRUITAGES

La plupart sont corrects.

80%

### DUREE DE VIE

C'est l'une des meilleures compilations. On y rejouera souvent.

90%

### JOUABILITE

Les manipulations sont simples. La prise en main est donc rapide.

90%

### INTERET

Ce cinquième volume du musée Namco est l'une des meilleures compilations. Les fans adoreront.

92%



**ENTREZ DANS LE FUTUR ...**

# **VIRTUA<sup>®</sup>**

**PLAYSTATION - NINTENDO 64 - SATURN - CD ROM**

**NEUF - OCCASION**



**DE VÉRITABLES PROFESSIONNELS À VOTRE SERVICE**

**VIRTUA  
TOULOUSE**

C.C<sup>d</sup> St Georges  
31000 TOULOUSE  
Tél. 05 61 21 03 54

**VIRTUA  
CANNES**

141, Rue d'Antibes  
06400 CANNES  
Tél. 04 93 38 01 13

**VIRTUA  
LEVALLOIS**

19, Rue du P<sup>d</sup> Wilson  
92300 LEVALLOIS  
Tél. 01 47 37 07 88

**VIRTUA  
FRÉJUS**

C. C<sup>d</sup> Continent  
83480 PUGET/ARGENS  
Tél. 04 94 81 55 05

**VIRTUA  
RENNES**

3, Rue S<sup>t</sup> Melaine  
35000 RENNES  
Tél. 02 99 38 69 02

**VIRTUA  
COMPIEGNE**

10, Rue des Bonnetiers  
60200 COMPIEGNE  
Tél. 03 44 38 06 40

**VIRTUA  
BORDEAUX**

C.C<sup>d</sup> Rive Droite  
33310 LORMONT  
Tél. 05 56 38 31 18

**VIRTUA  
ST NAZAIRE**

62, Av. de la République  
44600 ST NAZAIRE  
Tél. 02 40 66 55 89

**NOUVEAU !!**

**VIRTUA  
MONTIGNY**

C.C<sup>d</sup> Continent  
95370 Montigny les Corneilles  
Tél. 01 39 97 16 98

**NOUVEAU !!**

**VIRTUA  
LA ROCHELLE**

59, Quai Valin  
17000 LA ROCHELLE  
Tél. 05 46 34 74 80

**NOUVEAU !!**

**VIRTUA<sup>®</sup> UN VÉRITABLE CONCEPT QUI A FAIT SES PREUVES.**

VIRTUA Service Développement - 141, Rue d'Antibes - 06400 CANNES - Tél. 04 93 38 01 13



# TETRISPHERIE

On pensait que l'on avait fait le tour des jeux de la Tetris... Erreur! Tetrisphere arrive et nous apporte son lot de nouveautés: 3D et rotations à 360°. Gare au tournis!

**C**e n'est pas la première fois que la 3D apparaît dans un Tetris-like. Il y a quelques années, sur Atari ST, Amiga et Megadrive, Tetris 3D (Blockout pour la version Megadrive) faisait déjà parler la 3D. Tetrisphere innove cependant en représentant l'aire de jeu sous forme de sphère. Un certain nombre de pièces recouvrent son noyau. Le but du jeu est de percer cette calotte de pièces afin d'atteindre le centre

de la sphère. Selon les modes de jeu, il vous sera demandé d'effectuer diverses opérations: atteindre le plus rapidement possible le centre de la sphère, détruire le noyau pour libérer un robot emprisonné en son centre, découvrir le noyau pour faire apparaître un "zoli" dessin... Un mode 2 joueurs est également proposé: contre l'ordinateur ou bien contre un de vos potes. L'écran affiche alors deux sphères, une pour chaque joueur.

Sachez enfin qu'il est impossible de faire pivoter les pièces sur elles-mêmes comme dans Tetris. C'est un peu déroutant en début de partie, mais on s'y fait rapidement... Il suffit de ne pas perdre la boule!

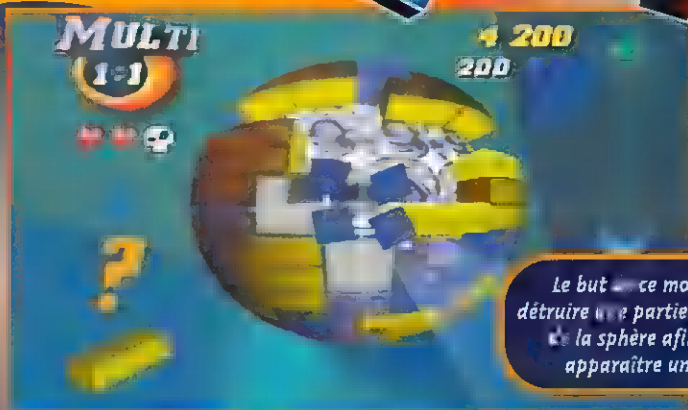


Les enchaînements réussis vous donnent pas mal de points.

## AVIS NON!

Non, non et non! Désolé les gars, mais la mayonnaise ne prend pas! On en a connu des Tetris-like, mais des comme celui-là, jamais. Le jeu est à cent mille années lumière de Tetris et son intérêt vole au ras des pâquerettes. Ce n'est pas parce que la mode est à la 3D qu'il faut en abuser. Elle n'apporte ici absolument rien et les effets spéciaux psychédéliques ne nous font pas oublier le manque d'intérêt de ce Tetrisphere. Amateurs de réflexion, vous voulez économiser rapidement 400 balles? N'achetez pas ce jeu!

NIICO

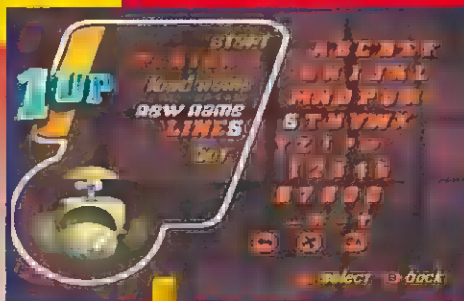


Le mode 1 joueurs n'est pas aussi amusant que celui de Tetris classique. Raté!

Le but de ce mode est de détruire une partie de la calotte de la sphère afin de faire apparaître un dessin.

## TIP!

Il existe déjà bon nombre de tips sur Tetrisphere. Nous vous en offrons un seul pour l'instant, histoire de ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte. Dans l'option "New Name" entrez le nom "Lines". Un nouveau mode est désormais disponible.



C'est ici que vous entrez le nom "Lines"



Un nouveau type de jeu est disponible.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: H2O ENTERT.
- Editeur: NINTENDO
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- REFLEXION

## PRESENTATION

Quelques courtes scènes en guise d'introduction. C'est faible.

75%

## GRAPHISMES

Difficile de parler de graphismes dans un tel jeu.

80%

## ANIMATION

Rien à redire, on est sur Nintendo 64!

9%

## MUSIQUE

Les thèmes sont dans l'ensemble rébarbatifs.

70%

## BRUITAGES

Du même cru que la musique: pas terribles.

75%

## DUREE DE VIE

On s'ennuie fermement au bout de 15 minutes, même à deux!

71%

## JOUABILITE

La prise en main est rapide. Rien à redire de ce côté.

90%

## INTERET

Tetrisphere est une variante ratée. On se lasse vite et le mode 2 joueurs est ennuyeux.

73%



# KICK OFF 97

Alors que la Coupe du monde 98 se rapproche, on peut s'attendre à une déferlante de jeux de foot. A l'avant-garde de l'invasion qui nous attend: Kick Off 97.

**K**ick Off est une série de jeux de foot célèbre qui a fait les beaux jours des consoles 16 bits. Mais son origine remonte à l'antique rivalité Atari ST vs Amiga. Ce précurseur allait à l'inverse de la tendance: des sprites minuscules, une animation ultra rapide, et une maniabilité particulière. Oubliez ces vieux souvenirs, car la version 97 de Kick Off est un jeu de foot tout à fait classique. Un coup de chapeau à la diversité des options proposées: vous pouvez disputer plusieurs Ligues, affronter la machine, choisir entre plusieurs formations... On peut également contrôler le goal. Et pour une fois, l'arbitre est du genre laxiste. Lors des coups de pied arrêtés, comme les dégagements ou les corners, vous déplacez le curseur à l'endroit où vous voulez envoyer le ballon. Puis vous dosez la frappe grâce à une le...

(comme dans les jeux de golf!). Un plan est disponible, en trois tailles, mais malheureusement le joueur en possession du ballon n'est pas surligné.

Les défenseurs smurfent un coup avant de tondre la pelouse.

Le goal penaud regarde le ballon au fond de ses filets.

Un curseur sous forme de ballon indique où l'on va dégager.

Ça cafouille au milieu du terrain.

## AVIS NON!

La légende a été trahie. Ce Kick Off 97 n'a rien de commun avec ses prédécesseurs. L'animation hyper rapide qui faisait leur force a disparu. Cela aurait pu s'excuser si le jeu était bon, mais sa réalisation technique est médiocre.

Les graphismes sont laids, l'animation poussive et pour couronner le tout la jouabilité est approximative... Bref, ce jeu ne tient pas la route. SS Pro reste donc le leader incontesté. Les vieux routards, comme moi, verseront une larme non pas sur l'épuisement d'un mythe mais sur son massacre.

PANDA



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: ANCO
- Editeur: MAXIS
- Disponibilité: OUI
- Prix: E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOTBALL

### PRESENTATION

Une bonne introduction en images de synthèse.

85%

### GRAPHISMES

La pelouse est monochrome, les joueurs laids, bref c'est minable.

70%

### ANIMATION

Mouvements mal décomposés, et animation plutôt lente.

75%

### MUSIQUE

C'est un jeu de foot, alors... pas de surprise.

70%

### BRUITAGES

Bof, bof, bof...

80%

### DUREE DE VIE

Si vous accrochez, il y a de quoi jouer longtemps.

85%

### JOUABILITE

Pas très jouable, il faut un temps d'adaptation.

80%

### INTERET

Kick Off 97 n'est ni un bon jeu, ni fidèle à la série, et il y a bien mieux dans le genre.

75%



# Ogre Battle

Ogre Battle est un grand classique de la Super Nintendo. Les possesseurs de Playstation seront ravis de savoir qu'ils pourront y jouer sur leur console en version américaine.

Ogre Battle est un jeu qui n'est plus tout jeune, vu qu'il était sorti sur SNes. Dans cette version relookée, il y a tout de même quelques missions supplémentaires et les musiques ont été refaites. Par contre les graphismes auraient mérité aussi d'être améliorés. Ogre Battle est un wargame. Vous commencez donc par une carte, de votre base. Protégez-la bien, sinon vous êtes cuit. Sortir des unités de votre base coûte des sous, que vous gagnerez en libérant des villes. Les pépètes permettent aussi d'acheter des objets, qu'on trouve également sur les unités adverses mortes. C'est comme ça que j'ai transformé mon paladin en vampire! Lequel, comme d'autres créatures, est plus efficace la nuit.

Vous pouvez modifier vos équipes et constituer des groupes en fonction de vos goûts. De plus, vos personnages montent de niveaux grâce à l'expérience acquise au cours des combats. Ils peuvent ainsi changer de classe (un peu comme dans Langrisser ou FF Tactics). Les combats se déroulent automatiquement, mais vous pouvez utiliser des cartes de tarot, en nombre limité, qui représentent des sorts magiques.

Les cartes de tarot permettent de lancer des sorts magiques.

On peut changer la classe des personnages.

Les combats se déroulent automatiquement.

La carte est en mode 7...



● Version: IMPORT  
● Dialogues:  
● Textes: ANGLAIS

● Développeur: ATLUS  
● Editeur: ATLUS  
● Disponibilité: OUI  
● Prix: E  
● 1 JOUEUR  
● WARGAME

## PRESENTATION

Identique à la version SNes, c'est-à-dire bof.

78%

## GRAPHISMES

Les graphismes sont moches et rien n'a changé depuis la SNes.

70%

## ANIMATION

Rien de spécial

## MUSIQUE

Les musiques ont été retravaillées, fort heureusement.

85%

## BRUITAGES

Très sympa.

82%

## DUREE DE VIE

Le jeu est assez long, vous en avez pour un moment.

90%

## JOUABILITE

Vu que tout est en anglais, il n'y a pas de problème.

90%

## INTERET

Ce très bon wargame date, mais si vous aimez le genre, il vaut le coup (il est en anglais).

81%

## AVIS OUI, MAIS...

Pas grand-chose à dire d'Ogre Battle, si ce n'est qu'il s'agit d'un très bon wargame, avec une ambiance heroïc-fantasy bien prenante, qui a l'immense mérite d'être en anglais! Malheureusement, ce jeu a tout de même vieilli. Certes, il propose quelques niveaux de plus par rapport à l'original, mais la réalisation aurait pu être un peu plus soignée, notamment les graphismes. En bref, si ça ne vous dérange pas d'utiliser votre Playstation comme une Super Nintendo, vous passerez un bon moment, sinon.... oubliez-le.

PANDA



# TOUS LES MARDIS

**Plus** de nouveautés  
**Plus** d'essais  
**Plus** d'actualité  
**Plus** de conseils  
**Plus** d'enquêtes  
**Plus** d'engagements  
**Plus d'économie**

**9<sup>F</sup>,50**

Chaque mardi, tous ces **PLUS** sont dans Auto Plus.  
On ne peut pas faire moins.



En vente  
chez votre marchand  
de journaux.

Auto Plus,  
tous les mardis  
**9<sup>F</sup>,50**

*Le 1<sup>er</sup> Journal qui se met à la place du conducteur*



# BULK SLASH

Hudson Soft, le célèbre éditeur/développeur - et même concepteur de *Hard* (PC Engine et PC-FX) - a jusqu'à présent ignoré le potentiel 3D des consoles 32 bits. *Bulk Slash* est donc son premier jeu en 3D, et c'est un shoot!

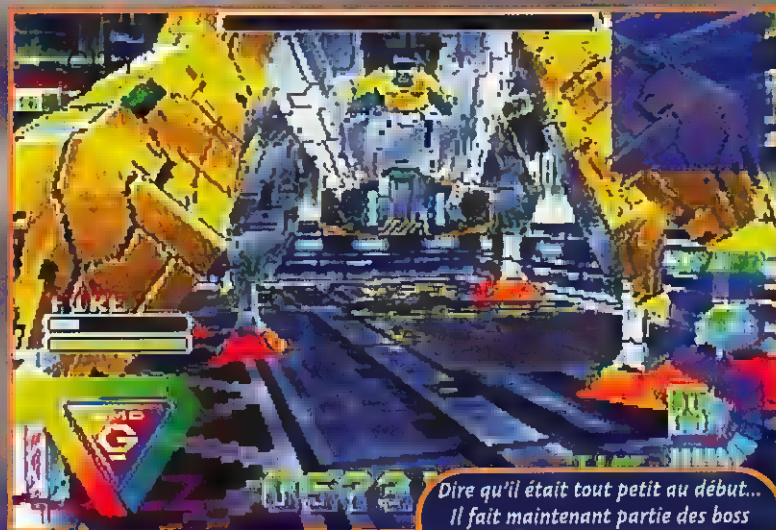
**M**ême s'il s'agit d'un shoot, le scénario est important puisqu'il va déterminer la nature des missions et donc le type d'ennemi que vous rencontrerez. Votre objectif principal est d'arrêter une invasion. Dilemme: vos adversaires sont commandés par une amie d'enfance! Votre engin de mort est un aéroplane convertible en jet. En mode Humanoïde, vous disposez d'une arme spéciale que vous trouverez dans les décors, et d'une grenade à énergie rechargeable. Vous pouvez vous déplacer librement dans les rues, mais votre temps est limité. Vous serez bien sûr harcelé constamment... Outre les DCA au sol et autres rampants, vous devez faire face à des escadrilles aériennes et des bombardiers qui balancent leurs tonnes de bombes sur la ville! Et c'est dans ce chaos que vous devrez mener à bien vos missions, au demeurant classiques: destruction de

générateurs ennemis, escorte, infiltration d'un complexe... Le bon point est que vous ne possédez pas de radar vous indiquant vos objectifs: seuls vos ennemis proches sont repérables... D'où le rôle essentiel des copilotes qui vous indiquent où aller. A chaque niveau, sa copilote: chanteuse intergalactique, mercenaire, princesse, etc. Enfin, selon le nombre de points



une flotte à faire exploser, c'est chose facile avec vos bombes nucléaires...

et le niveau de vos copilotes, vous aurez droit à de nouvelles fins ou à divers bonus. Après le succès remporté par les légendaires shoot'em up en 2D de Hudson, on se demandait si l'éditeur renouvellerait l'exploit en 3D subjective. On peut dire qu'il s'en est plutôt pas mal!

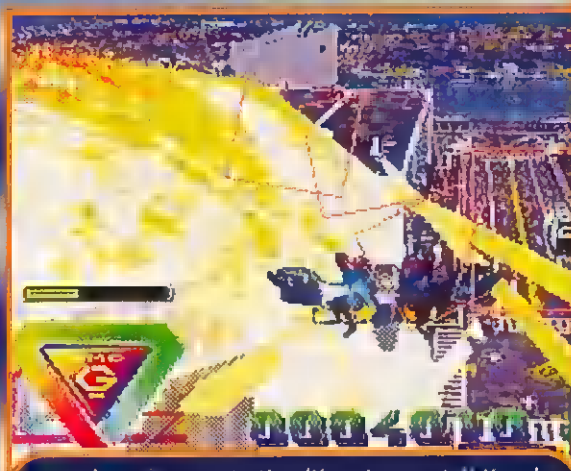


Dire qu'il était tout petit au début... Il fait maintenant partie des boss décidés à vous renvoyer au garage!

## AVIS OUI!

Premièrement, les jeux de ce genre ne courent pas les rues sur Saturn. Deuxièmement, bien que chaque mission contient des objectifs différents (côté simulation), le jeu conserve une dimension "arcade" marquée. Et même si le côté graphique très coloré, et souvent pixélisé, n'attire pas l'œil, une fois dedans, il n'y a que l'action qui compte. L'ensemble est fluide, ce qui ne gâche rien. Dernier bonus pour les amateurs: deux excellents morceaux de hard-rock dans la même veine que les bandes-son des Thunder sur PC Engine.

NIICO



En mode Jet, la concentration d'énergie permet de tirer des missiles téléguidés dévastateurs...

## MINI-TIPS

Pour avoir le maximum de points, utilisez votre grenade sur des ensembles d'objets disposés sur le sol. Vous obtiendrez dès lors des copilotes plus performantes et vous accéderez à des options cachées. Attention! chaque fois que vous perdez une vie, le score revient à zéro.



Les boss en 3D sont particulièrement impressionnants.



Version: IMPORT

Dialogues: JAPONAIS

Textes: JAPONAIS

- Développeur: HUDSON
- Éditeur: HUDSON SOFT
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- SHOOT 3D

### PRESENTATION

Un animé évoquant les méchas d'il y a quelques années...

80%

### GRAPHISMES

Séduisants. Dommage que les textures soient trop zoomées!

80%

### ANIMATION

30 images/seconde et des boss aux mouvements décoiffants.

90%

### MUSIQUE

Pop et rock dans le plus pur style japonais.

80%

### BRUITAGES

Corrects. On s'attendait à mieux en matière d'échantillonnage.

75%

### DURÉE DE VIE

Le syndrome Nights: plusieurs fins et des tas d'options cachées.

80%

### JOUABILITÉ

Impeccable: du Hudson Soft, quoi!

90%

## INTERET

Les fans de shoots 3D ne pourront pas faire l'impasse dessus.

85%



# POWER GAMES

3615  
POWER  
GAMES

NOUVEAU

RETROUVEZ  
les nouveautés  
des catalogues  
des titres et des jeux  
en VHS sur la

3615  
POWER GAMES

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE  
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H A 19H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

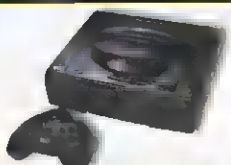


TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

SATURN VF  
+ 3 JEUX JAP  
+ 1 ADAPTATEUR

→ 999 F



SATURN

NEUF SATURN

JEUX VERSION US

ALBERT ODYSSEY 449 F  
DRAGON FORCE 449 F  
LUNAR SILVER STORY 449 F

JEUX VERSION FRANCAISE

DUKE NUKEM 3D 349 F  
RESIDENT EVIL VF 349 F  
DRAGON FORCE 349 F  
SONIC JAM 349 F  
QUAKE 349 F  
FORMULA KART 349 F  
DISCWORLD 2 349 F  
TETRIS 349 F  
SHINING HOLY ARK 349 F  
WARCRAFT 2 349 F  
WIPE OUT 2097 349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

BIG HAZARD new II 299 F  
LAYER SECTION II 399 F  
LANDGLISSER 4 LIMITED 499 F  
LAST BRONX 449 F  
MACROSS 449 F  
MARVEL SUPER HEROES 449 F  
MEGAMAN X 4 449 F  
DEAD OR ALIVE 449 F  
DO-DONPACHI 399 F  
THUNDER FORCE V 449 F  
PRINCESS CROWN 449 F  
PANZER DRAGON RPG 449 F  
STREET FIGHTER COLLECTION 399 F  
SILHOUETTE MIRAGE 399 F  
SAMURAI SHODOWN RPG 449 F  
SEGA TOURING CAR TEL.  
THREE WONDER CAPCOM 399 F  
SAMURAI SHODOWN 4 RAM 499 F



SATURN

occasion  
SATURN

JEUX VERSION EURO.

CONSOLE + 1 JEU 699 F  
FIFA 96 99 F  
ROBOTICA 99 F  
CYBERSPEEDWAY 99 F  
VIRTUA FIGHTER II JAP 129 F  
MYSTARIA 149 F

EURO 96 149 F  
VIRTUA FIGHTER 2 VF 199 F  
SEGA RALLY 199 F  
DAYTONA USA 2 199 F  
TOMB RAIDER 199 F  
STREET RACER 199 F  
SOVIET STRIKE 199 F  
DARKSTALKER 199 F  
FIGHTERS MEGAMIN JAP 199 F  
X MEN 199 F  
WORLDWIDE SOCCER 199 F  
GALACTIC ATTACK 199 F  
TOMB RAIDER 199 F  
MYSTARIA 199 F  
GUARDIAN HEROES 199 F  
COMMAND CONQUER 199 F  
MYST 199 F  
TORICO 249 F  
NHL 97 249 F  
NBA LIVE 97 249 F  
FIFA SOCCER 97 249 F  
BIG HAZARD JAP 299 F  
REAL BOUT RAM JAP 299 F

NOUVEAU

CONSOLE  
AVEC  
1 JOYPAD

→ 990 F



PLAYSTATION

NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION US

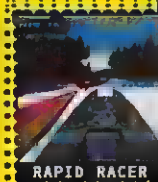
OGRE BATTLE 449 F  
WILD ARMS 449 F  
DIRECTOR'S CUT RESIDENT EVIL 449 F  
PERSONA 449 F  
FINAL FANTASY 7 US 499 F

JEUX VERSION JAPONAISE

DIRECTOR'S CUT BIG HAZARD TEL.  
PAL RPG TEL.  
COOLBOARDERS II TEL.  
BREATH OF FIRE 3 RPG TEL.  
TOBAL N° 2 TEL.  
FIGHTING ILLUSION 2 TEL.  
TIME CRISIS + GUN TEL.  
METAL SLUG TEL.  
FINAL FANTASY TACTICS TEL.  
SAGA FRONTIER TEL.  
FRONT MISSION ALTERNATIVE TEL.  
STREET FIGHTER EX TEL.  
MARVEL SUPER HEROES TEL.  
DRAGON BALL Z GT TEL.

JEUX VERSION EURO.

ODD WORLD : ODYSSEY D'ARE 349 F  
BROCKEN HELIX 349 F  
COLONY WARS 349 F  
CROC 349 F  
DEATHTRAP DUNGEON 349 F  
EXPLOSIVE RACING 349 F  
FATA FURY REAL BOUT 299 F  
FIGHTING FORCE 349 F  
FORMULA ONE 349 F  
JURASSIC PARK LOST WORLD 349 F  
SUPERSTAR STAR SOCCER PRO 349 F  
DISCWORLD II 349 F  
MAGIC THE GATHERING 349 F  
MONSTER TRUCK 349 F  
MOTO RACER 349 F  
NUCLEAR STRIKE 349 F  
OVERBOARD : A L'ABORDAGE 349 F  
PARAPPA THE RAPPER 299 F  
RAY TRACER 299 F  
STREET FIGHTER EX 349 F  
RAPID RACER 349 F  
SOUL BLADE 349 F  
V RALLY 349 F  
RAYSTORM 299 F  
RAY TARCERS 299 F  
WING COMMANDER 4 349 F  
WARCRAFT 2 349 F



PLAYSTATION

occasion  
PLAYSTATION

STRIKER 99 F  
DESTRUCTION DERBY 99 F  
TOTAL ECLIPSE 99 F  
WIPE OUT 99 F  
ASSAULT RIGGS 99 F  
KILLER THE BLOOD 99 F  
RIDGE RACER 99 F  
KRAZY IVAN 99 F  
ZERO DIVIDE 99 F  
NBA JAM TE 99 F  
MAGIC CARPET 99 F  
FIFA SOCCER 96 99 F  
ACTUA SOCCER 129 F  
DOOM 129 F  
JACK IS BACK 129 F  
LOADED 129 F  
THUNDER HAWK 129 F  
WING COMMANDER 3 129 F  
FADE TO BLACK 149 F  
THE D 149 F  
TRUE PINBALL 149 F  
TOTAL NBA 149 F  
ALIEN TRILOGY 149 F  
SLAM AND JAM 149 F  
OLYMPIC SOCCER 149 F  
DISCWORLD 149 F  
POD 149 F  
NHL FACE OFF 149 F  
TIME COMMANDO 149 F  
SONIC RACERS 149 F  
TUNNEL B1 149 F  
RIDGE REVOLUTION 149 F  
RETURN FIRE 149 F  
RAYMAN 169 F  
BUST A MOVES 2 169 F  
MOTOR TOON 2 199 F  
DAVIS CUP 199 F  
EXTREME PINBALL 199 F  
CHEESY 199 F  
CRASH BANDICOOT 199 F  
NEED FOR SPEED 199 F  
BURNING ROAD 199 F  
DISRUPTOR 199 F  
CHEV. DE BAPHOMET 199 F  
TOBAL N° 1 199 F  
SPEEDSTER 199 F  
FIFA SOCCER 97 199 F  
FORMULA 1 199 F  
ROAD RASH 199 F  
DESTRUCTION DERBY 2 199 F  
RAGING SKIES 199 F  
DIE HARD TRILOGY 199 F  
PROJECT X2 199 F  
CHRONICLE SWORD 199 F  
PORSCHE CHALLENGE 199 F  
COOLBOARDERS 199 F  
LEGACY OF KAIN 199 F  
WIPE OUT 2097 199 F  
NBA LIVE III 199 F  
COOLBOARDERS 199 F  
EXHUMED 199 F  
2XTREME 199 F  
ADIDAS SOCCER III 199 F  
RESIDENT EVIL 249 F  
TOMB RAIDER 249 F  
VANDAL HEARTS 249 F  
RAGE RACER 249 F  
ISS PRO 249 F  
SUIKODEN 249 F

NOUVEAU

CONSOLE VF  
AVEC 1 PAD

→ 999 F



NINTENDO 64

JEUX EURO.

JEUX VF

MARIO 64 VF 399 F  
MARIO KART 64 VF 399 F  
PILOTWINGS 64 VF 449 F  
TURBO VF 449 F  
STAR WARS 499 F  
KILLER INSTINCT 64 VF 499 F  
INT.SUPERSTAR SOCCER 64 VF 499 F  
FIFA SOCCER 64 VF 499 F  
WAVE RACER 64 VF 399 F  
MORTAL KOMBAT TRILOGY 499 F  
BLASTCORPS 449 F

MEMOIRE 5 MO 349 F  
PACK JOYPAD + MEMO TEL.  
JOYPAD OFFICIEL COULEUR : 199 F  
BLEU, ROUGE, VERT, JAUNE  
GRIS, NOIR  
RALLONGE JOYPAD 99 F  
CABLE RGB TEL.

NOUVEAUTES A VENIR

EXTREME G 499 F  
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499 F  
LAMBORGHINI 64 499 F  
NBA HANG TIME 499 F  
LYLAT WARS : 499 F  
STARFOX + VIBREUR 499 F  
DOOM 64 VF 499 F  
HEXEN 64 VF 499 F



ACCESSOIRES

PACK VIBREUR 149 F  
ADAPTATEUR UNIVERSEL 199 F  
VIBREUR + MEMOIRE 199 F  
MEMOIRE 256 K 149 F

JEUX OCCAZ A PARTIR 299 F TEL.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :

☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE ..... 0000

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



# STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE  
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHÉ !!!



Console Super Nintendo Occas +  
+ 1 Joypad + 1 Jeu + 30 F  
de bon d'achat : 249 F

## JOYPAD D'ORIGINE 59 F

STARWING 59 F  
STREET FIGHTER 2 59 F  
BLAZING SKIES 59 F  
DINO DINI SOCCER 59 F  
SPIDERMAN X MEN 59 F  
GHOULS 'N GHOST 59 F  
SUPER ALESTE 59 F  
MORTAL KOMBAT 59 F  
STREET FIGHTER 2 TURBO 59 F  
STAR WARS 59 F  
PILOTWINGS 59 F  
ROAD RUNNER 59 F  
BATMAN RETURNS 59 F  
ADDAMS FAMILY 59 F

NBA JAM 59 F  
TINY TOON 59 F  
ANOTHER WORLD 59 F  
LEMMINGS 59 F  
MAGIC SWORD 59 F  
TECMON BASKETBALL 59 F  
PUNCH OUT 59 F  
AXELAY 149 F  
LEGEND 149 F  
MYSTIC QUEST 149 F  
GOOF TROOP 149 F  
KILLER INSTINCT 149 F  
CASTLEVANIA 4 149 F  
MORTAL KOMBAT 2 149 F  
YOUNG MERLIN 149 F  
POP N' TWIN BEE 149 F  
EQUINOX 149 F

JURASSIC PARK PART 2 149 F  
NBA JAM T.E 149 F  
DRAGON 149 F  
TRUE LIES 149 F  
F ZERO 149 F  
STREET RACER 149 F  
SUPER METROID 149 F  
INDIANA JONES 149 F  
ERIC CANTONA 149 F  
DONKEY KONG COUNTRY 149 F  
MR NUTZ 149 F  
EARTH WORM JIM 2 149 F  
SYNDICATE 149 F  
ZELDA 149 F  
FLASHBACK 149 F  
LES SCHTROUMPFS 149 F  
LE ROI LION 149 F

MORTAL KOMBAT 3 199 F  
ILLUSION OF TIME 149 F  
CANNON FODDER 199 F  
BLACK HAWK 199 F  
BOOGERMAN 199 F  
ASTERIX ET OBELIX 199 F  
SECRET OF MANA 199 F  
NIGEL MANSELL 199 F  
BATMAN AND ROBIN 199 F  
F1 POLE POSITION 249 F  
ADDAMS FAMILY VALUES 249 F  
PGA TOUR GOLF 96 249 F  
MICRO MACHINES 2 249 F  
SECRET OF EVERMORE 249 F  
STAR SOCCER DELUXE 299 F  
DONKEY KONG 3 349 F

## JOYPAD 6 BOUTONS 79 F JOYPAD D'ORIGINE 39 F

SONIC 39 F  
STREET OF RAGE 49 F  
AQUATIC GAMES 59 F  
SPACE HARRIER 2 59 F  
GYNOUGS 59 F  
HANG ON 59 F  
MONACO GP 59 F  
TAZ MANIA 59 F  
SPIDERMAN 59 F  
COOL SPOT 59 F  
JURASSIC PARK 59 F  
JAMES POND 2 59 F  
ASTERIX 59 F

KID CAMELEON 59 F  
ALIEN STORM 59 F  
FIFA SOCCER 59 F  
NBA JAM 59 F  
TAZ MANIA 59 F  
ALISIA DRAGON 59 F  
WORLD CUP ITALIA 90 59 F  
DECAP ATTACK 59 F  
TALES PIN 59 F  
MORTAL KOMBAT 59 F  
RISE OF THE ROBOTS 59 F  
TERMINATOR 2 59 F  
SPIDERMAN 59 F  
GRANDSLAM TENNIS 59 F  
QUACKSHOT 59 F  
SONIC 2 59 F  
WORLD OF ILLUSION 59 F

MERCS 59 F  
CALIFORNIA GAMES 59 F  
GLOBAL GLADIATORS 59 F  
ECCO THE DOLPHIN 2 59 F  
SHAQ FU 59 F  
ETERNAL CHAMPION 59 F  
POWER RANGERS 59 F  
MEGAGAME 1 149 F  
MEGA GAMES 2 149 F  
STREET FIGHTER 2 149 F  
NBA LIVE 95 149 F  
F22 INTERCEPTOR 149 F  
DYNAMITE HEADY 149 F  
DESERT STRIKE 149 F  
SONIC SPINBALL 149 F  
STREET OF RAGE 2 149 F  
FIFA SOCCER 95 149 F

SONIC AND KNUCKLES 149 F  
ALADDIN 149 F  
NBA JAM T.E 149 F  
FLASHBACK 149 F  
MR NUTZ 149 F  
JUNGLE STRIKE 149 F  
MONACO GP 2 149 F  
LE ROI LION 149 F  
URBAN STRIKE 149 F  
LAND STALKER 149 F  
LA LEGENDE DE THOR 149 F  
LIGHT CRUSADER 149 F  
NBA LIVE 96 149 F  
SOLEIL 149 F  
F1 199 F  
EARTH WORM JIM 2 199 F  
VIRTUA RACING 199 F



Console SEGA Mega Drive Occas  
+ 2 Joypad + 1 Jeu + 30 F  
de bon d'achat : 199 F

## GAME BOY + TETRIS 179 F

MARIO LAND 69 F  
GREMLINS 2 69 F  
ROBOCOP 69 F  
NAVY STEELS 69 F  
DUCKTALES 69 F  
WORLD CUP 69 F  
NBA JAM 69 F  
FORTRESS OF FEAR 69 F  
JUDGE DREDD 69 F  
DR FRANKEN 69 F  
DENIS LA MALICE 69 F  
MARIO LAND 2 69 F  
GAUNTLET 2 69 F  
CASTLEVANIA 2 69 F  
DR MARIO 69 F

NEMESIS 99 F  
DOUBLE DRAGON 2 99 F  
WRESTLEMANIA 99 F  
KIRBY DREAM LAND 99 F  
PRINCE VAILLANT 99 F  
MEGAMAN 2 99 F  
TRACK MEET 99 F  
BALLOON KID 99 F  
KIRBY'S DREAM LAND 99 F  
LOONEY TUNES 99 F  
MYSTIC QUEST 129 F  
ZELDA 129 F  
EARTH WORM JIM 129 F  
DONKEY KONG 129 F  
ALADDIN 129 F  
SIDE POCKET 129 F  
SAMOURAI SHODOWN 149 F

## GAME GEAR + COLUMNS 269 F

SONIC 69 F  
SHINOBI 69 F  
PUTT AND PUTTER 69 F  
DEVILISH 69 F  
MONACO GP 69 F  
AERIAL ASSAULT 69 F  
F-1 WORLD CHAMPION 69 F  
BATMAN RETURNS 69 F  
CHUCK ROCK 69 F  
NINJA GAIDEN 69 F  
G-LOC AIR BATTLE 69 F  
KICK OFF 69 F  
PSYCHIC WORLD 69 F  
PREDATOR 2 69 F  
CRYSTAL WARRIORS 69 F

PHANTOM 2040 99 F  
SONIC SPINBALL 99 F  
TOM AND JERRY 99 F  
DR ROBOTNIK 99 F  
ECCO LE DOFFIN 2 99 F  
DONALD DUCK 2 99 F  
WONDERBOY 99 F  
AXE BATTLER 99 F  
ASTERIX 99 F  
TERMINATOR 99 F  
SUPER COLUMNS 99 F  
STREET OF RAGE 99 F  
PUTT AND PUTTER 99 F  
BATMAN RETURNS 99 F  
WIMBLEDON 99 F  
WOODY POP 99 F  
MONACO GP 2 129 F



Console Game Boy + Tetris  
179 F



Console Game Gear + Columns  
269 F

Le Spécialiste Du Jeu Vidéo  
Depuis plus de 4 ans !!!  
- PLAYSTATION -  
- SATURN -  
- SUPER NINTENDO - MEGADRIVE -

Les Magasins  
STOCK GAMES  
sont ouverts  
du lundi au samedi  
de 10h30 à 19h00

Retrouvez nous sur INTERNET !!!  
<http://www.clubint.net.com/stockgames>  
Nouveau Serveur sur Minitel !!!  
3615 STOCK GAMES  
Catalogue de jeu, Nouveautés, Tips...





METTES UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION III Modification FR/US/JAP : 199 Frs - REPARATION : 300 Frs

PLAYSTATION OCCAZ									
PLAYSTATION + 1 JEU		799 F	EXTREME PINBALL	199 F	NOVA STORM	99 F	STAR GLADIATOR	199 F	
JOYPAD PSX		69 F	EXTREME GAMES	199 F	NEED FOR SPEED	149 F	STARBLADE	149 F	
ACTUA SOCCER		99 F	FADE TO BLACK	149 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	STREET FIGHTER ALPHA	149 F	
ADIDAS POWER SOCCER		149 F	FIFA SOCCER 96	99 F	OLYMPIC GAMES	199 F	STRIKER 96	99 F	
AGILE WARRIOR		149 F	FIFA SOCCER 97	149 F	OLYMPIC SOCCER	199 F	STREET RACER	199 F	
AIR COMBAT		99 F	FIRE STORM	149 F	PANDEMONIUM	199 F	THE D	149 F	
ALIEN TRILOGY		149 F	GALAXIAN 3	199 F	PANZER GENERAL	199 F	TOSHINDEN	99 F	
A IV EVOLUTION		249 F	GALAXY FIGHT	149 F	PARODIUS	199 F	TOSHINDEN 2	199 F	
ALONE IN THE DARK		149 F	GEX	199 F	PGA TOUR GOLF 96	199 F	TEKKEN 2	249 F	
ASSAULT RIGGS		99 F	GOAL STORM	149 F	PHIL OCEAN	149 F	TEKKEN	99 F	
BUST A MOVE 2		99 F	GUNSHIP	199 F	POWER SERVE	149 F	TOTAL ECLIPSE	149 F	
BURNING ROAD		199 F	HEBEREKE POPOITTO	199 F	PRIMAL RAGE	149 F	TOTAL NBA 97	199 F	
CRITICOM		149 F	HI OCTANE	99 F	PRO PINBALL	199 F	TOMB RAIDER	199 F	
CYBERSLED		149 F	IMPACT RACING	99 F	RAIDEN PROJECT	149 F	TRACK AND FIELD	199 F	
CYBERSPEED		99 F	JOHNNY BAZOOKATONE	99 F	RAYMAN	199 F	TRUE PINBALL	199 F	
CRASH BANDICOOT		199 F	JUMPING FLASH	149 F	RESIDENT EVIL	199 F	TUNNEL B1	199 F	
CHEVALIER DE BAPHOMET		199 F	KILL THE BLOOD	99 F	RESURRECTION 2	149 F	TWISTED METAL	149 F	
COMMAND AND CONQUER		249 F	KRAZY IVAN	99 F	FORMULA ONE	149 F	VIEW POINT	199 F	
DEFCOM 5		149 F	LEMMINGS 3D	249 F	RIDGE RACER	99 F	WIPE OUT 2007	199 F	
DESCENT		149 F	LOVE SOLDIER	149 F	RIDGE RACER REVOLUTION	199 F	WING COMMANDER 3	149 F	
DESTRUCTION DERBY		99 F	MAGIC CARPET	149 F	ROAD RASH	149 F	WIPE OUT	149 F	
DISC WORLD		149 F	MICKEY WILD ADVENTURE	199 F	RETURN FIRE	199 F	WORLD CUP GOLF	199 F	
DIE HARD TRILOGY		199 F	MORTAL KOMBAT 3	149 F	EXTREME GAMES	199 F	WRESTLEMANIA	149 F	
DOOM		149 F	NBA IN THE ZONE	149 F	SHELL SHOCK	99 F	X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F	
			NFL GAME DAY	199 F	SHOCKWAVE ASSAULT	149 F	ZERO DIVIDE	149 F	
			NBA JAM T.E	149 F	SLAM 'N JAM 96	149 F			
					SPACE HULK	199 F			

Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat : 990 F

Console SEGA SATURN + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat : 990 F

SATURN OCCAZ								
SATURN + 1 JEU	649 F		DIGITAL PINBALL	199 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	TRUE PINBALL	249 F
CARTIE MPEO	649 F		DISC WORLD	199 F	OLYMPIC SOCCER	199 F	ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
CABLE PERITEL	149 F		EURO 96 ENGLAND	149 F	PANZER DRAGON	149 F	VICTORY BOXING	149 F
ADAPTATEUR JEU JAPUS	99 F		EXHUMED	249 F	PANZER DRAGON 2	249 F	VICTORY GOAL	149 F
ALIEN TRILOGY	199 F		GUARDIAN HEROES	199 F	PARODIUS	199 F	VIRTUA COP + GUN	249 F
AMOK	199 F		GUN GRIFFON	199 F	PEBBLE BEACH GOLF	199 F	VIRTUA COP 2 + GUN	349 F
ALONE IN THE DARK 2	149 F		HANG ON GP 96	149 F	RAYMAN	199 F	VIRTUA COP	149 F
ATHLETE KINGS	249 F		HARD CORE 4X4	199 F	REVOLUTION X	199 F	VIRTUA FIGHTER	99 F
BUG	199 F		HEBEREKE POPOITO	199 F	RESURRECTION 2	149 F	VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F		HI OCTANE	149 F	ROBOTICA	149 F	VIRTUA FIGHTER 2	199 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F		JOHNNY BAZOOKATONE	149 F	SEGA RALLY	149 F	VIRTUA FIGHTER KIDS	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F		LEGEND OF THOR	199 F	SHELL SHOCK	149 F	VIRTUA RACING	149 F
CYBER SPEEDWAY	149 F		LOADED	199 F	SHINOBI	149 F	VIRTUAL HYDLIDE	149 F
THE D	149 F		MAGIC CARPET	149 F	SHINNING WISDOW	199 F	VIRTUAL ON	199 F
DAYTONA U.S.A.	199 F		MANOH DES AMES	149 F	SHOCK WAVE ASSAULT	149 F	WING ARMS	199 F
DAYTONA CHAMPIONSHIP	199 F		MORTAL KOMBAT 2	149 F	STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F	WIPE OUT	199 F
DIE HARD ARCADE	299 F		MYST	199 F	STREET FIGHTER ALPHA	149 F	WORLD CUP GOLF	249 F
DIE HARD TRILOGY	299 F		MYSTARIA	199 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	249 F	WORMS	249 F
DEFCOM 5	199 F		NBA JAM T.E	149 F	STRIKER 96	199 F	WORLD WIDE SOCCER	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F		NEED FOR SPEED	249 F	TILT	199 F	WRESTLEMANIA	199 F
			NHL ALL STARS HOCKEY	149 F	THUNDERHAWK 2	199 F	X MEN	199 F
			NIGHT SANS PADDLE	199 F	TOMB RAIDER	199 F		
			NIGHT PLUS PADDLE	299 F	TITAN WARS	199 F		

POUR D' AUTRES JEUX,  
NOUS CONSULTER.

CONSOLE NINTENDO 999 F	
JOYPAD D'ORIGINE	199 F
MEMORY CARD 256K	99 F
RALLONGE JOYPAD	79 F
PILOTWINGS	399 F
MARIO 64	399 F
WAVE RACE 64	399 F
FIFA SOCCER 64	399 F
MARIO KART 64	399 F
I.S.S PRO	479 F
KILLER INSTINCT	479 F
BLAST CORPS	479 F
3D HOCKEY	479 F
TUROK	499 F
LYLAT WARS+VIBREUR	499 F



L'ECHANGE  
Votre Jeu contre un autre pour 50 F  
\*Pour un JEU de même VALEUR  
et sur une même console.  
\*Offre valable suivant les  
disponibilités.  
\*Pour un jeu plus cher, rajouter  
la différence en plus.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS  
VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ CONCESSIONNER  
UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?  
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :  
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -  
- LEADER SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDEO -  
- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE -  
pour plus d'infos, contactez 01 44 07 04 61

STOCK GAMES JUSSEU CONSOLES		STOCK GAMES JUSSEU CDROM		STOCK GAMES VPC	
15 Rue des Ecoles 75006 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83		13 Rue des Ecoles 75006 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine Tel: 01 43 25 61 24		3 Rue des Ecoles 75006 Paris Tel: 01 44 07 04 61	
STOCK GAMES ANTONY		STOCK GAMES CARHAIX		STOCK GAMES BELLEVILLE	
29 Av de la Division Leclerc - N20 92160 Antony RER B OUVERTURE OCTOBRE		5 Rue du Gnl Lambert 92270 Carhaix Tel: A VENIR		100 Bd Belleville 75020 Paris M° Belleville Tel: 01 43 58 18 17	
STOCK GAMES II NANTES		STOCK GAMES BEAUVAIS		STOCK GAMES CLICHY	
"RAYON MANGA" 10 Rue des Halles 44000 Nantes Tel: 02 40 48 53 12		Centre Commercial Franc Marché (Près du DART) 60000 Beauvais Tel: 03 44 11 48 11		62 Rue de Naulilly 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy Tel: 01 47 56 08 64	
STOCK GAMES REPUBLICQUE		STOCK GAMES GARE DU NORD		STOCK GAMES MONTMARTRE	
11 Bd Voltaire 75011 Paris M° République / Oberkampf Tel: 01 43 55 76 45		23 Rue d'Abbville 75009 Paris M° Polesonniers / Gare du Nord Tel: 01 44 63 02 49		4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail Tel: 01 43 35 32 10	
STOCK GAMES SAINT GERMAIN		STOCK GAMES IVRY		STOCK GAMES BOULOGNE	
55 Rue de Paris 75100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye Tel: 01 30 61 74 60		2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry Tel: 01 46 58 72 73		118 Rue du Vieux Pt de Sèvres 92000 Boulogne M° Marcel Sembat Tel: 01 46 21 19 92	
STOCK GAMES VERSAILLES		STOCK GAMES ENGHEN		STOCK GAMES LA DEFENSE	
10 Av Gnl De Gaulle Ctr Com Lee Manéges, 78000 Versailles Tel: 01 39 53 10 03		62 Rue du Gnl De Gaulle 95880 Enghien les Bains Tel: 01 39 64 36 52		71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M° RER La Défense Tel: 01 49 06 96 08	
STOCK GAMES METZ		STOCK GAMES MARSEILLE		STOCK GAMES NICE	
80 en Fournirue 57000 Metz Tel: 03 87 37 37 47		207 rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane Tel: 04 91 48 27 48		21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice Tel: 04 93 13 00 10	
STOCK GAMES LE HAVRE		STOCK GAMES NANTES		PROCHAIN MAGASINS :	
68 Bis Rue Paul Doumer 76800 Le Havre Tel: 02 35 21 40 47		9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes Tel: 02 40 48 13 14		ROUEN PARIS 4eme	

Le meilleur choix 100.000 jeux, les meilleurs conseils,  
toutes les nouveautés aux meilleurs prix !!!

a retourner à : **STOCK GAMES VPC**  
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 44 07 04 61

JEUX	CONSOLE	PRX	NOM :
			PRENOM :
			ADRESSE :
			CODE POSTAL :
			VILLE :
			TEL :
Participation	35 F*		
au frais de port			
TOTAL A PAYER			
* Frais de port : jeux 35 F - console : 50 F			
Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis.			



# SPIT

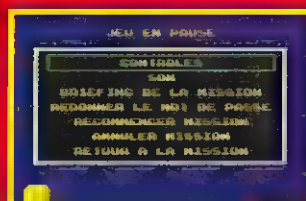
## PLAYSTATION

### COMMAND AND CONQUER

Il y a peu, je vous révélais des cheat-codes pour la version Saturn à effectuer durant la pause. Il en existe trois semblables

pour la version Playstation. Ils permettent de recharger le canon à ions instantanément et de bénéficier d'un raid

aérien bien sympathique. La troisième et dernière astuce vous permet de visualiser les zones noircies sur la carte.

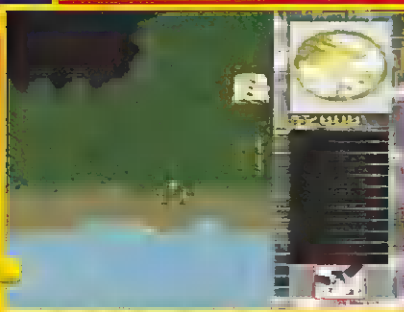


Tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause.

Si c'est réussi, le canon est immédiatement utilisable.

#### POUR AVOIR LE CANON À IONS

Pendant la pause, faites:  
Droite, Bas, Gauche, Gauche,  
Bas, Droite, Droite, Bas,  
Gauche, Croix, Carré, Triangle.



#### POUR AVOIR LE RAID AÉRIEN

Faites: Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite,  
Droite, Bas, Gauche, Croix, Carré, Rond.



Attention, ça va faire mal!

On voit plus clair!

#### POUR AVOIR LA CARTE COMPLETE DES LE DÉBUT DE LA PARTIE

Faites: Rond, Rond,  
Rond, Haut, Rond,  
Carré, R1, Rond, Rond,  
Rond.



## PLAYSTATION

### LIFEFORCE TENKA

La folie des Doom-like n'a pas mis longtemps à enflammer les foules. Blaster sans relâche après une dure journée de travail est un

plaisir dont on ne se lasse pas. Les moins vaillants d'entre vous seront contents de trouver quelques astuces. Choisir

son stage et bénéficier de toutes les armes facilitera la tâche des feignants et des tricheurs invétérés.



Tous les tips qui suivent s'effectuent pendant la pause.

#### POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Pendant la pause, maintenez: L1 et pressez Triangle, R1,  
Triangle, Carré, R1, Rond, Carré, Carré et relâchez L1.



Si c'est réussi, de nouveaux choix apparaîtront sur le menu de Pause.



Maintenant, à vous l'éclate!

#### POUR CHOISIR SON NIVEAU

Maintenez L2 et pressez  
Rond, Rond,  
Carré, Triangle,  
R1, Carré,  
Triangle,  
Rond et relâchez L2.



Et hop, choix niveau!



Il n'y a plus qu'à choisir.

Comme deux astuces sont cumulables, il vous est possible de débarquer dans le dernier level avec toute la panoplie d'armes.



**S**alut à tous! Ce mois-ci, comme tous les autres, ça dépote un max. Beaucoup d'astuces pour la Playstation, avec des titres forts, comme le nouveau Street Fighter, dans lequel on découvrira l'existence d'un bonus-game, un debug-mode pour Micro Machines, des astuces de la mort pour Command and Conquer, la totale pour ID4 et Descent 2. La Nintendo 64 n'est pas en reste avec la totale sur Hexen et une petite astuce pour Shadow of the Empire... Rien ce mois-ci pour la Saturn, mais le tir devrait être corrigé dans les prochains mois. En fait, c'est l'anniversaire de Spy, envoyez-lui un petit mot, il se sent seul, le bougre! On fête aussi l'arrivée de Dragon Ball Final Bout (ex DBG7), Coolboarders 2, Resident Evil Director's Cut et les aventures de notre héros préféré, Abe. A suivre... Switch.



## PLAYSTATION

## INDEPENDENCE DAY

Blub, Blub. Les vilains extraterrestres en veulent à la Terre entière (et on les comprend, vu ce qu'ils se prennent dans les gencives depuis

que les jeux vidéo existent). Heureusement, Will Smith est là et veille au grain! Loin d'être le hit du siècle, ID4 intéresse sûrement les fans

du film. Ils vont pouvoir en venir à bout plus facilement grâce à quelques manipulations magiques.

## POUR AVOIR DE NOUVELLES OPTIONS ET LE CHOIX DE L'AVION

Dans le menu Options, entrez comme nom: "MR HAPPY". Sortez des Options sur le menu principal, faites rapidement Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Attendez un peu, un menu secret devrait apparaître.



C'est ici qu'il faudra inscrire les mots magiques.



"MR HAPPY" vous permet de choisir votre avion.



Choisissez votre avion et partez pour le combat!

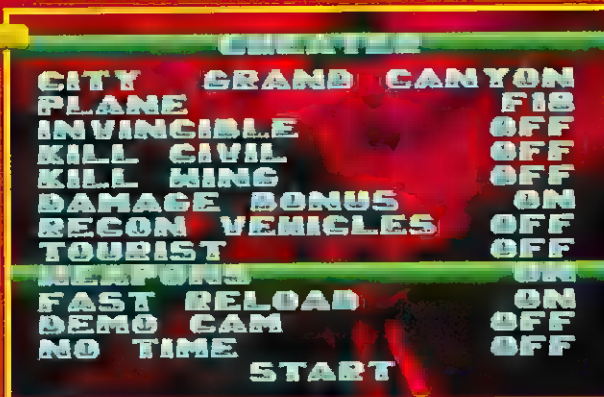
## POUR RECHARGER RAPIDEMENT, AVOIR UN BONUS DE DÉGÂTS ET DES MUNITIONS INFINIES

Sur l'écran du nom du joueur, inscrivez: "GO POSTAL", puis retournez au menu principal et faites: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Le tour est joué.



Inscrivez "GO POSTAL".

va faire mal!

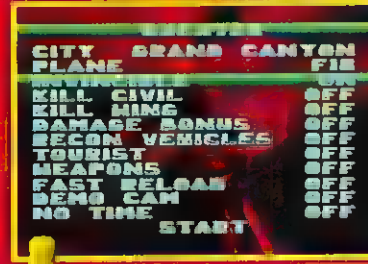


## POUR ETRE INVINCIBLE

Même procédé que pour les astuces précédentes, mais inscrivez "LIVE FREE". Ressortez des Options et presser: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Le même menu réapparaît en vous proposant l'invincibilité.



"LIVE FREE" pour être libre!



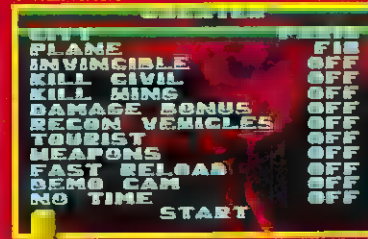
Avec ça, vous voilà paré!

## POUR CHOISIR SON NIVEAU

Entrez comme nom: "FOX ROX", ressortez sur le menu principal et faites: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Choisissez ensuite votre niveau.



Inscrivez le mot magique.



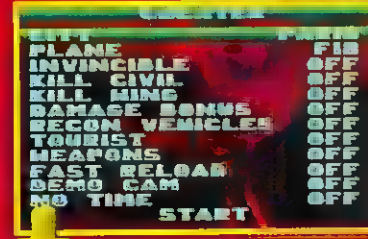
En avant pour Paris.

## POUR PRENDRE COMME CIBLE LES CIVILS ET LES ALLIÉS

Entrez comme nom: "GODZILLA", puis retournez au menu habituel et faites: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Activez les cheat-codes.



Inscrivez le mot magique.



En avant pour Paris.

## POUR AVOIR TOUS LES AVANTAGES

Inscrivez comme nom "RADARMY", puis retournez au menu principal et faites: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Le fameux menu fera de nouveau son apparition et, cette fois, tout est accessible!!!



"RADARMY" et c'est totale!



Le menu est totalement accessible.



Direction vaisseau mère blindé à la mort!



## PLAYSTATION

## DESCENT MAXIMUM

Pour réussir à prendre les photos des astuces se rapportant à ce jeu, j'ai dû le confisquer à l'infatiguable

AHL. Ce qui n'a rien d'évident. Tout un tas d'astuces vous permettront de tourner page

si vous galérez depuis longtemps. Mega Wowie Zowie, toute les cartes, etc.



Toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la partie sans enclencher la pause.

#### POUR AVOIR TOUTES LES ARMES, BOUCLIER REMPLI, ÉNERGIE PLEINE

Carré, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Carré, Croix, Carré, Rond, Triangle, Carré, Croix.



Si le  est réussi, une inscription apparaît en haut de l'écran.

#### POUR AVOIR TOUTES LES CLEFS

Carré, Triangle, Croix, Triangle, Rond, Triangle, Croix, Triangle, Croix, Triangle, Carré, Croix.



Et voilà, toutes les portes vont désormais s'ouvrir.

#### POUR ÊTRE INVULNÉRABLE

Triangle, Croix, Triangle, Rond, Croix, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Croix, Rond, Triangle.



Vous êtes invincible! Retapez  code pour le désactiver.

#### POUR ÊTRE INVISIBLE

Croix, Triangle, Rond, Carré, Rond, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Croix, Triangle, Rond.



Une petite inscription apparaît en haut de l'écran et vous indique que vous êtes invisible.

#### POUR RECHARGER SON BOUCLIER ("SHIELD")

Triangle, Croix, Rond, Carré, Carré, Croix, Rond, Triangle, Carré, Croix, Rond, Carré.



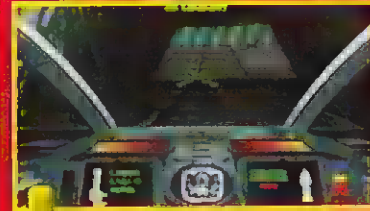
Et un plein d'énergie, un!

#### POUR AVOIR UN GUIDEBOT DESTRUCTEUR

Triangle, Carré, Rond, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Croix, Rond.



L'inscription "Go Wingnut" confirme la validité .



Une fois votre Guidebot délivré, il tuera tous les ennemis et trouvera les clefs.

#### POUR AVOIR UN MODE TURBO

Triangle, Carré, Rond, Croix, Carré, Croix, Rond, Carré, Triangle, Rond, Croix, Croix.



La vitesse de jeu s'accroît.

#### POUR AVOIR UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE

Triangle, Croix, Carré, Rond, Triangle, Croix, Carré, Croix, Rond, Croix, Triangle, Rond.



Une vie en plus!

#### POUR QUE VOTRE ROBOT BOUGE VITE ET POUR TIRER LENTEMENT

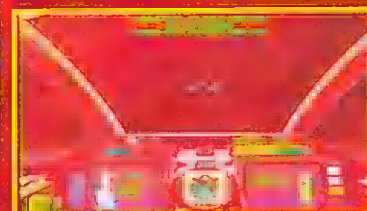
Triangle, Croix, Carré, Carré, Triangle, Rond, Carré, Croix, Rond, Carré, Triangle, Rond.



Et voilà le résultat.

#### POUR AVOIR LE MESSAGE "HELLO MINNIE"

Six fois: Croix, Rond.



Et voilà le résultat.

#### POUR AVOIR DE NOUVELLES COULEURS

Triangle, Croix, Rond, Triangle, Carré, Rond, Croix, Triangle, Croix, Triangle, Rond, Croix.



Étonnant, non?

#### POUR AVOIR DES COULEURS BIZARRES

Carré, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Croix, Triangle, Rond, Croix.



C'est moche, je sais.

#### POUR AVOIR LE SUPER "MEGA-WOWIE-ZOWIE"

Triangle, Carré, Rond, Croix, Carré, Triangle, Carré, Triangle, Carré, Croix, Rond.



Tous les bonus sont pour  grâce à ce cheat-code!

#### POUR AVOIR TOUTS LES ACCESSOIRES

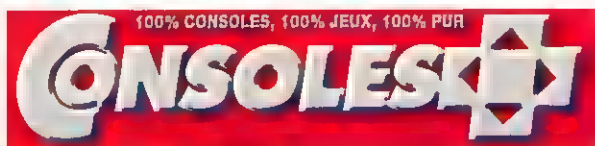
Carré, Triangle, Rond, Croix, Croix, Triangle, Carré, Croix, Rond, Carré, Rond, Croix.



Ça va chauffer!



# Que



# soit avec toi

## PASSE EN VITESSE LUMIERE ABONNE-TOI

**11 numéros tu recevras  
+ 1 manette tu choisiras**

**297 F  
seulement**



**ou**



**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15**

- ☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an**  
soit 11 numéros dont 2 gratuits.
- ☐ Je choisis de recevoir la manette SV 1102 Sony Playstation,  
je règle **297 F** au lieu de ~~562 F~~ soit **265 F d'économie.**
- ☐ Je choisis de recevoir la manette SV 460 Sega Saturn,  
je règle **297 F** au lieu de ~~532 F~~ soit **235 F d'économie.**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Je recevrai la manette dans un délai de 6 semaines après  
enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Date d'échéance : ..... .....

Signature obligatoire : .....

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F, la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 33F



## PLAYSTATION

### MICRO MACHINES V3

Je crois tenir la dernière astuce pour ce jeu de folie qui se joue jusqu'à huit simultanément. Il s'agit d'un debug-mode. Il permet de gagner la course instantanément, de changer

l'angle de la caméra, de remplacer la conduite de votre véhicule par celle de l'ordinateur ou encore de faire exploser toutes les voitures à l'écran. Bref, il y a de quoi faire.

#### POUR ACCÉDER AU DEBUG-MODE

Pendant la course, effectuez la manipulation suivante sans enclencher la pause: Carré, Haut, Bas, Bas, Carré, Rond, Rond, Triangle, Croix. Un bip se fera entendre si vous avez réussi.



C'est pendant la course qu'il faut agiter ses petits doigts sur le pad.

#### POUR GAGNER LA COURSE

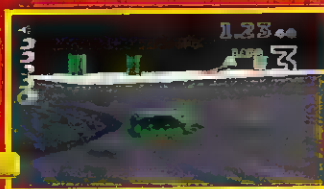
Maintenez Select et appuyez sur Croix pendant la course.



Et voilà, vous êtes vainqueur!

#### POUR CHANGER L'ANGLE DE VUE

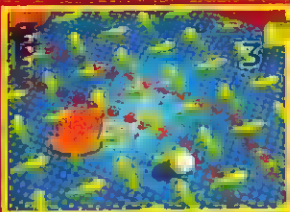
Maintenez Select et appuyez sur les touches directionnelles.



Sympa, non? Appuyez sur L2 et R2 pour zoomer.

#### POUR EXPLOSER TOUTES LES VOITURES À L'ÉCRAN

Pressez simultanément Croix, Triangle, Rond et Carré.



Blows away!

#### POUR QUE VOTRE VOITURE SOIT CONTRÔLÉE PAR L'ORDINATEUR

Maintenez Select et appuyez sur Carré.



Plus de problème pour gagner désormais.

## PLAYSTATION

### PARAPPA THE RAPPER

Dans le test du mois dernier, je vous indiquais comment obtenir les couronnes de roi du rap. Mais je ne connaissais pas encore le résultat de l'accumulation de toutes les couronnes. Maintenant, je sais. Pour les obtenir, il faut terminer le jeu puis

revenir dans les Options où un choix de stage est possible. À ce moment, il faudra trouver un rythme différent de celui proposé par le professeur. Pour ma part, je me contente de répéter les séquences, rapidement et en rythme. Et ça fonctionne!

#### POUR ASSISTER À UN CONCERT DE KATY KAT ET SUNNY FUNNY

Récupérez toutes les couronnes.



Il faut trouver un rythme permettant d'être Cool dans tous les stades.



Une fois les couronnes en votre possession, un nouveau mode apparaît sur l'écran de sélection des stades.



Enjoy the show!

## PLAYSTATION

### WING COMMANDER 4

Cette véritable saga allie passages de shoot, aventure et FMV. J'ai découvert, il y a peu, un moyen de

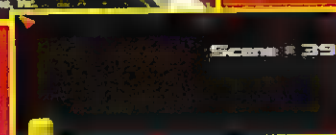
choisir son stage et je m'empresse de vous en faire profiter. C'est tout simple, vous verrez.

#### POUR CHOISIR SON STAGE

Sur l'écran du copyright faites: Haut, Bas, Bas, Haut et R2, un écran noir apparaîtra, servez-vous des touches L1 et R1 pour choisir, puis appuyez sur les quatre touches L et R pour valider.



C'est ici qu'il faut assurer.



L'écran apparaît ensuite.



Direction le stage désiré! Cool, non?



**ACCROCHES TOI AUX MANETTES ... TU NE RÊVES PAS !!**

# LA NINTENDO 64

JUSQU'AU 31.12.97, CHEZ ULTIMA

**POUR MOINS DE 300<sup>FRS</sup> \* !**



\* **ULTIMA REPREND TON ANCIENNE CONSOLE JUSQU'À 699F, ET TE PROPOSE LA «64» A : 999F, FAIS LE CALCUL ! ENCORE MIEUX : ULTIMA RACHÈTE AUSSI TES ANCIENS JEUX A PRIX ARGUS... POUR UN PEU, LA NINTENDO C'EST CADEAUX !!**

**FORMULA ONE 2 DÉBARQUE !... VIENS TE RAVITAILLER AUX STANDS...ULTIMA !**

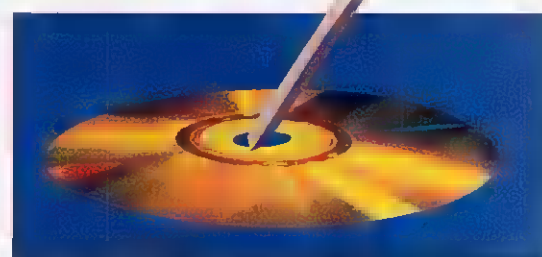


**Chez ULTIMA FORMULA ONE 2 est à 399Frs**  
**ULTIMA**

**TE REPRENDS FORMULA ONE POUR : 150F ET TE PROPOSE FORMULA ONE 2 POUR 249F...!**

# ULTIMA

**TU AS TOUT A GAGNER**



**IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !**

**Paris/Gbetsa**  
57, avenue des Gobelins - 75013  
Tél : 01 47 07 33 00  
**Paris/République Jeux Vidéo**  
5, rue Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 96 31  
Fax : 01 43 38 11 66  
**Paris/République Boutique Micro**  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 94 84  
**Paris/St Germain des Prés**  
73, rue St Germain - 75005  
Tél : 01 43 54 50 00

**Asnières**  
95, avenue de St. Mame - 92600  
Tél : 01 47 91 49 47  
**Cergy Pontoise**  
Centre Commercial 3 Fontaines  
7, Grand Place - 95000  
Tél : 01 30 31 25 25  
**Issy Les Moulinaux**  
Centre Commercial  
Des 3 Moulins - 92130  
Tél : 01 47 36 17 03  
**Brunoy**  
18, rue Pasteur - 91800  
Tél : 01 69 39 55 55

**Aux en Provence**  
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq - 13090  
Tél : 04 42 18 83  
**Annecy**  
Passage Gruffaz - 74000  
Tél : 04 50 51 28 41  
**Arras**  
29, rue Gambetta - 62000  
Tél : 03 21 23 10 10  
**Bastia**  
1, rue de la Miséricorde - 20200  
Tél : 04 95 31 68 70  
**Bordeaux**  
203, rue Ste Catherine - 33000  
Tél : 05 56 92 85 11  
**Brive**  
29, rue de la République - 19100  
Tél : 05 55 17 18 00  
**Carcassonne**  
22, rue Aimée Ramond - 11000  
Tél : 04 68 47 49 74  
**Castres**  
6, rue Henri IV - 81100  
Tél : 05 65 59 28

**Châlons/Seine**  
12, rue d'Aulun - 71100  
Tél : 03 48 16 40  
**Compiègne**  
10, rue des Bonnetiers - 60200  
Tél : 03 44 40 48 97  
**Dax**  
11, avenue St Vincent de Paul - 40100  
Tél : 05 74 00 11  
**Le Mans**  
Centre Commercial République - 72000  
Tél : 02 43 23 35  
**Libourne**  
12, allée Robert Boulin - 33500  
Tél : 05 57 25 50 11  
**Lille**  
Centre Commercial des Tanneurs - 59000  
Tél : 03 20 12 11  
**Lyon**  
32, rue Ney - 69006  
Tél : 04 72 74 46 39  
**Millau**  
21, rue Droite - 12100  
Tél : 05 65 61 07

**Metz**  
Centre Commercial St Jacques - 57000  
Tél : 03 87 37 01 46  
**Montpellier**  
Centre Commercial Le Triangle - 34000  
Rue Jules Milau  
Tél : 03 67 92 97 59  
**Nancy**  
galerie St Sébastien - 54000  
Tél : 03 83 35 49 33  
**Nîmes**  
2, rue des Grefles - 30000  
Tél : 04 66 76 16  
**Pau**  
1, rue du Docteur Simian - 64000  
Tél : 05 59 27 86  
**Perpignan**  
Centre Commercial Cabestan-66330  
Tél : 04 68 52 11  
**Reims**  
75, rue Maréchal Foch - 44300  
Tél : 03 77 70 03 48  
**Rodez**  
6, avenue Victor Hugo - 12000  
Tél : 05 65 41 79

**Rouen**  
50, rue Grand Pont - 76000  
Tél : 02 35 88 68  
**Royan**  
62, rue de la République - 17200  
Tél : 05 46 05 21 79  
**Tarbes**  
32, rue Abbé Torné - 65000  
Tél : 05 61 12 33 34  
**Toulouse**  
11, rue des Lois - 31000  
Tél : 05 61 12 33 34  
**Tours**  
46, rue Grand Marché - 37000  
Tél : 02 47 61 73 80  
**Vidéofranche**  
11, rue des Marais - 69400  
Tél : 04 74 65 39  
**Voiron**  
2, rue Georges Frier - 38500  
Tél : 04 76 65 72

#### Nouvelles Boutiques :

**GRENOBLE**  
4, rue Jacques - 38000  
Tél : 04 76 00 23  
**POitiers**  
25, Bd Richard Wallace - 82800  
Tél : 01 47 72 23 23  
**Toulon**  
Centre Commercial Gramont Auchan - 83000  
Tél : 05 61 54 00  
**Strasbourg**  
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000  
Tél : 03 88 03 03  
**Dijon**  
Galerie de la Madeleine - 59500  
Tél : 03 21 23 10 10  
**Amiens**  
36, rue de Lorraine - 32000  
**Avignon**  
74, rue Carrière - 84000  
**Casvi**  
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

ULTIMA EN VPC  
MINITEL 3415 ULTIMA GAMES  
TÉLÉPHONE : 01 47 07 33 00  
FAX : 01 45 35 39 90  
PAR COURRIER  
57, AVENUE DES GOBELINS 75013 PARIS

**BIENTÔT : LAVAL, ALENÇON, LORIENT, BREST, ST MALO, NICE, CLICHY-SOUS-BOIS, LA ROCHELLE, LE HAVRE ET ANTONY.**

**REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70**

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !**



## NINTENDO 64

## HEXEN 64

Les Doom-like ont déjà la part belle sur la N64. Avec Hexen, vous serez plongé dans une atmosphère médiévale palpitante. Compte tenu de la difficulté du jeu, les programmeurs ont inclus un menu Cheat qui permet d'obtenir tous

les avantages possibles. Se débarrasser des ennemis, passer à travers les murs, avoir toutes les armes, être invincible, etc. Une première manip permet d'afficher le menu, et d'autres font profiter de ces avantages. C'est parti!

## POUR AVOIR LE MENU CHEAT

Pendant le jeu, enclenchez la pause (Start) puis faites rapidement: C Haut, Bas, C/Gauche, Droite, le Cheat apparaîtra dans le menu des options.



Tous les codes s'effectuent sur le menu des Options pendant la Pause.



Si vous avez réussi, l'option supplémentaire s'ajoute au menu.

## POUR AVOIR LE "GOD MODE"

◀ Gauche, ▶ Droite, C Bas rapidement.



Si c'est réussi, une simple pression sur le bouton A active l'invincibilité.

## POUR AVOIR LE "CLIPPING-MODE"

◀ Haut 20 fois, C Bas rapidement (c'est dur).



Vous pouvez désormais passer à travers les textures du décor.

## POUR AVOIR LE "VISIT"

◀ Gauche, ▶ Gauche, ▶ Droite, ▶ Droite, ▶ Bas, ▶ Haut rapidement.



Les portes du royaume d'Hexen sont désormais ouvertes.

## POUR AVOIR LE "BUTCHER"

◀ Bas, C Haut, C Gauche, C Gauche rapidement.



En activant cette option, tous les ennemis à l'écran sont désintégrés.

## POUR AVOIR LE "HEALTH"

◀ Gauche, C Haut, C Bas, C Bas rapidement.



La nouvelle option apparue, vous récupérez toute votre énergie.

## POUR AVOIR TOUTES LES CLÉS

◀ Bas, ▶ Haut, C Gauche, Droite rapidement.



Plus aucune porte ne vous résistera plus.

## POUR AVOIR TOUTS LES OBJETS

◀ Haut, C Droite, C Bas, C Haut rapidement.



Tous les objets sont à vous!

## POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

C Droite, ▶ Haut, C Bas, ▶ Haut rapidement.



...va s'acharner seul!

## POUR AVOIR LES "PUZZLE ITEMS"

◀ Haut, ▶ Gauche trois fois, C Droite, ▶ Bas, ▶ Bas.



Plus besoin d'aller chercher les objets maintenant!

## PLAYSTATION

## STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA (JAP)

"Street-ton-ex-mère-en-short-d'lamort-plus-Alpha" est arrivé. Rien de nouveau, si ce n'est que les sprites ne sont plus en 2D mais en 3D! Ré-vo-lu-tion-nai-re! Bref, ça fait cinq ans que

je fais les mêmes Combos et que je vois les mêmes tronches. Mais bon, si ça vous plaît... Un petit code nostalgique vous permettra d'accéder au bonus stage des tonneaux.

## POUR AVOIR LE BONUS-STAGE DANS LE MODE PRACTICE

Placez-vous sur le mode Practice appuyez sur Start puis faites: Haut, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut. Si c'est réussi, une inscription apparaît au bas de l'écran.



C'est ici que le code s'effectue.



L'inscription apparaît.



Le bonus-game aussi.



A vous l'éclat total!



**EXCLUSIF!**

**LA K7 VIDEO  
DES JEUX  
NINTENDO<sup>®</sup> 64**

**A DECOUVRIR  
LE 15 OCTOBRE  
AVEC**

**Nintendo<sup>®</sup>**

**MAGAZINE**

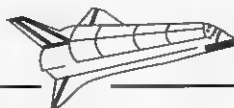
Le seul magazine officiel Nintendo



## Super Nintendo

DONKEY KONG 3	449,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00	SECRET OF MANA	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SIM CITY 2000	399,00
SOCCER DE LUXE	399,00	SPIROU	199,00
LE ROI LION	299,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
LOST VIKING ■	299,00	TERRANIGMA + GUIDE	399,00
LUCKY LUCKE	399,00	TETRIS ATTACK	349,00
NBA LIVE 97	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	349,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00		
PRINCE OF PERSIA 2	299,00		
SCHTROUMPS 2	299,00		

• ACTION REPLAY 3	299,00
• MANETTE RHINO	69,00
• MANETTE ASCHI	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00



## Promos

ASTERIX	149,00	NBA JAM	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	NHL 96	129,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PACK ATTACK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
F ZERO	149,00	PLOK	129,00
HAGANE	99,00	REVOLUTION X	99,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER BC KID	149,00
SOCCER	199,00	STAR WARS	249,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	SUPER SOCCER	149,00
JUDGE DREDD	149,00	SUPER TENNIS	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	199,00
MARIO KART	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	199,00
MEGAMAN X	149,00	WARLOCK	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MORTAL KOMBAT ■	199,00	WRESTLEMANIA	199,00
MYSTIC QUEST	149,00	ZELDA ■	229,00
		ZOOP	99,00

## Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE 299,00  
LUFIA 2 399,00  
**Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACES**



## Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	99,00

## Jaguar

**Tous les jeux à 99 F !**

## Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

**CD**

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

## Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

### PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : 01 48 05 42 83  
Tél : 01 48 05 50 67

## CDI

CDI 450  
+ CARTE VIDEO  
+ 1 FILM  
**1 290 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR  
MULTIJEUX **999 F**

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY  
+ 1 JEU **299,00**

### PARIS

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul  
Tél : 01 40 27 88 44

## Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00	NHL 97 (EUR)	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00		
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	199,00		
NBA LIVE 97 (EUR)	249,00		

• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00



## Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	129,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	169,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NHL 96 (EUR)	149,00
+ ADAPTATEUR	199,00	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	149,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	99,00	SONIC SPINBALL (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	SPARKSTER (EUR)	129,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	STAR STREK (EUR)	129,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00	TIME KILLER (EUR)	99,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
MORTAL KOMBAT ■ (EUR)	149,00	ZOOP (EUR)	99,00

## 3DO

**3DO +1 Jeu 690 F**

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	IRON ANGEL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	JOYPAD PANASONIC	99,00	SNOW JOB	99,00
BATTLE SPORT	99,00	KING DOM :		SPACE HULK	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	THE FAR REACHES	99,00	SPACE PIRATE	99,00
CORPSE KILLER	69,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	STAR BLADE	99,00
DOOM	99,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STATION INVASION	99,00
FIFA SOCCER	99,00	PEOPLE BEACH GOLF	99,00	STELLA 7	79,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	PGA 96	99,00	STRIKER	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	SYNDICATE	99,00
HELL	99,00	QUARANTINE	99,00	THEME PARK	99,00
IMMERCENARY	99,00	RETURN FIRE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	VIRTUOSO	99,00
		SAMPLER ■ 10 DEMOS		WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
		+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	WING COMMANDER 3	99,00
		SHOCK WAVE 1	69,00	ZNADNOST	99,00

## Neo Geo

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00	SAMOURAI SHODOWN	249,00
FATAL FURY II	249,00	WORLD HEROES II	249,00
KING OF FIGHTER 97	1690,00		

## Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix **2990 F**

3 COUNT BOUT	199,00	KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
AGRESSOR OF THE DARK		KING OF FIGHTER 97	399,00
COMBAT	199,00	KING OF MONSTER 2	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	MUTATION NATION	199,00
BASE BALL 2020	199,00	NINJA MASTER	349,00
BURNING FIGHT	199,00	POWER SPIKES	149,00
FATAL FURY 3	199,00	PULSTAR	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	RAGNAGARD	349,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	449,00	ROBO ARMY	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	449,00
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN ■	299,00
GHOST PILOT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
		TWINKLE STAR SPRITES	399,00
		VIEW POINT	199,00
		WORLD HEROES PERFECT	199,00

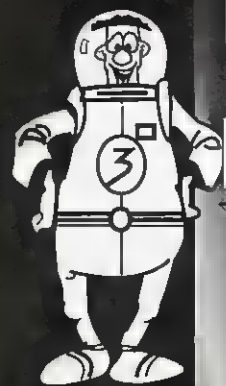
### LILLE

2, rue Faïdherbe  
Tél : 03 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : 03 20 57 84 82

### DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71  
**VANNES**  
30, rue Thiers  
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games





## PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : 01 48 05 42 88  
Tél : 01 48 05 50 67

## PARIS

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul  
Tél : 01 40 27 88 44

## LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : 03 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : 03 20 57 84 82

## DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71  
**VANNES**  
31, rue Thiers  
Tél : 02 97 42 66 91

# Playstation

- **PLAYSTATION + 2 MANETTES**  
+ **MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT**  
+ **150 F de bon d'achat\*** **1290 F**  
→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE**  
+ **100 F de bon d'achat\*** **990 F**  
→ **VOLANT + PEDALIER**  
+ Joystick simulateur de vol **449 F**  
+ Psychopad **299 F**  
+ Pistolet **199 F**

\* 2 bons de 50 F à valeur sur achat de plus de 500 F  
\*\* 3 bons de 50 F à valeur sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00  
• PRO ACTION REPLAY 399,00  
• CABLE DE LIAISON 169,00  
• JOYSTICK 369,00  
• MANETTE 99,00  
• MANETTE ASCII 249,00  
• RALLONGE MANETTE 69,00  
• MEMORY CARD 99,00  
• MEMORY CARD 120 BLOCS 249,00  
• PRISE PERITEL RGB 169,00  
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 269,00

- PARAPLE THE RAPPA TEL 349,00  
PERFECT WEAPON 369,00  
PFA SOCCER MANAGER 369,00  
PGA TOUR 98 369,00  
PLAYER MANAGER 349,00  
PORSCHER CHALLENGE 299,00  
POWER RANGER ZEO 349,00  
PSYCHIC FORCE 349,00  
RAGE RACER 349,00  
RALLY CROSS 299,00  
RAPID RACER 349,00  
RAVEN PROJECT 249,00  
RAY STORM 299,00  
RAY TRACER 299,00  
REBEL ASSAULT 2 369,00  
RELOADED 249,00  
RESIDENT EVIL  
+ CARTE MEMOIRE 349,00

- RIOT 349,00  
ROAD RAGE 349,00  
ROSCO MC QUEEN 349,00  
SIM CITY 2000 349,00  
SOUL BLADE 399,00  
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 299,00  
STREET FIGHTER ALPHA 2 349,00  
SUIKODEN 349,00  
SUPER PANG COLLECTION 299,00  
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00  
SWAGMAN 369,00  
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00  
SYNDICATE WARS 369,00  
TEKKEN 2 349,00  
TENKA 369,00  
TEN PIN ALLEY 349,00

- TETRIS PLUS 299,00  
TOBAL 1 299,00  
TOKYO HIGHWAY BATTLE 349,00  
**TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD 369,00**  
TOSHINDEN II 349,00  
TRANSPORT TYCOON 369,00  
VANDAL HEART 349,00  
VIRTUAL POOL 96 349,00  
**V RALLY 349,00**  
WARCRAFT II 369,00  
WAR GODS 349,00  
WRECKING GREW 299,00  
WING COMMANDER 4 369,00  
WINGOVER 349,00  
X COM 2 299,00  
XEVIOUS 3D 299,00

- JEUX USA**  
DARK FORCES 199,00  
FINAL FANTASY VII 399,00  
INDEPENDANCE DAY 199,00  
RALLY CROSS 199,00

- JEUX JAP**  
ACE COMBAT II 299,00  
BASTARD 299,00  
BUG RIDERS 299,00  
COBRA 349,00  
LACRULA X 399,00  
FINFONG BALL Z2 299,00  
KING OF BALL GT 449,00  
KOWLOUTASTY VII 299,00  
MARVEL FIGHTER 96 399,00  
ROCKMAN BATTLE LITE 199,00  
SENGOKU MUSO 499,00  
SUPER STREET FIGHTER II 299,00  
TIME CRISIS + GUN 199,00  
WILD ARMS 199,00

- JEUX EUROPEENS**  
ACTIA SOCCER 2 CLUB EDITION 299,00  
+ PAD PROGRAMMABLE 299,00  
ACE COMBAT 2 349,00  
AGENT AMSTRONG 299,00  
BEDLAM 349,00  
BLACK DOWN 299,00  
BUSSY 3D 299,00  
BUST A MOVE 3 249,00

- BUG RIDERS 299,00  
CASTLE VANIA 369,00  
**COMMAND AND CONQUER + PAD 349,00**  
CONTRA 299,00  
CROC 369,00  
CRYPT KILLER 349,00  
DARK FORCES 299,00  
DARK LIGHT 369,00  
DESTRUCTION DERBY II 369,00  
DIE HARD TRILOGY 369,00  
DRAGON HEART 299,00  
EXHUMED 349,00  
EXPLOSIVE RACING 349,00  
FANTASTIC FOUR 349,00  
FATAL FURY 299,00  
FIFA SOCCER 97 299,00  
FORTING FURY 369,00  
GRID RUN 299,00  
HERCULES 349,00  
HEXEN 349,00  
INDEPENDANCE DAY 369,00  
ISS PRO 369,00  
J. MADDEN 98 369,00  
JHONA LOMU RUGBY 369,00

- JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00  
LA CITE DES ENFANTS PERDUS 349,00  
LAST DYNASTY 349,00  
LAST RESORT 349,00  
LEGACY OF KAIN 299,00  
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 349,00  
LE THEAL ENFORCER 369,00  
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00  
LOST VIKING II 349,00  
MACHINE HUNTER 369,00  
MEGAMIX X3 299,00  
MICROMACHINE 3V 369,00  
MONOPOLY 299,00  
MONSTER TRUCKS 369,00  
MOTO RACER 369,00  
NAMCO MUSEUM 4 299,00  
NASCAR III 369,00  
NASCAR RACING 349,00  
NBA IN THE ZONE 2 299,00  
NBA LIVE 97 299,00  
NEED FOR SPEED II 369,00  
NHL 98 369,00  
NHL HOCKEY 97 299,00  
OVERPOWER PLAY 249,00  
OVERPOWER STRIKE 369,00  
OVERPOWER WORLD 369,00  
PANZER GARD 349,00  
PARADISE II 369,00



## Promos

- JEUX USA**  
OFF WORLD INTERCEPTOR 99,00  
RAYMAN 99,00  
**JEUX JAP**  
CHORO Q 99,00  
STAR GLADIATOR 99,00  
STREET FIGHTER REAL BATTLE 99,00  
TOSHINDEN II 149,00  
VAMPIRE 99,00  
**JEUX EUROPEENS**  
ALIEN TRILOGY 149,00  
BATMAN FOR EVER 199,00  
BATTLE SPORT 149,00  
BREAK POINT TENNIS 199,00  
BURNING ROAD 199,00

- BUST A MOVE 2 149,00  
CRUSADER NO REMORSE 199,00  
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR 99,00  
DESCENT 2 199,00  
DISRUPTOR 199,00  
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE 299,00  
FADE TO BLACK 169,00  
FIFA 96 149,00  
HI OCTANE 99,00  
IRON AND BLOOD 149,00  
INTERNATIONAL SOCCER DX 199,00  
JACK IS BACK 149,00  
MAGIC CARPET 149,00  
NAMOTEK WARRIOR 199,00  
NBA IN THE ZONE 169,00  
NBA JAM EXTREME 129,00

- NFL QUARTERBACK 97 149,00  
OLYMPIC SOCCER 199,00  
PROJECT OVERKILL 199,00  
PROJECT X2 199,00  
RAYMAN 169,00  
RETURN FIRE 199,00  
ROAD RASH 169,00  
SHOCKWAVE 99,00  
SLAM AND JAM II 99,00  
STAR GLADIATOR 149,00  
TOTAL NBA'96 169,00  
TUNEL B1 199,00  
VIEW POINT 149,00  
VIRTUA OPEN TENNIS 149,00  
WWF IN YOUR HOUSE 199,00

## Saturn version

- **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)**

Liste des films disponible sur demande

- **VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED** 499 F  
• **GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1** 299 F  
• **ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS** 149 F  
SI VOUS ACHETEZ UN JEU :  
• **PAD ANALOGIQUE** 99 F  
• **ADAPTATEUR 6 JOUEURS** 199 F  
• **MANETTE TURBO** 269 F

- JEUX JAP**  
FATAL FURY REAL BOUT + CARTOUCHE 299,00  
J LEAGUE VICTORY 97 299,00  
KING OF FIGHTER 96 399,00  
MARVEL SUPER HEROES 349,00  
OGRE BATTLE 399,00  
THUNDER FORCE V 399,00

- JEUX EUROPEENS**  
AMOK 249,00  
AREA 51 349,00  
CRYPT KILLER 349,00  
DARK LIGHT 369,00  
DIE HARD TRILOGY 369,00  
DISCWORLD II 329,00  
DRAGON FORCE 329,00  
DUKE NUKEN 3D 369,00  
FIGHTER MEGAMIX 369,00  
FORMULA KART 369,00  
FRANKENSTEIN 369,00  
HEXEN 349,00  
INDEPENDANCE DAY 369,00  
JOHN MADDEN 97 299,00  
JOHN MADDEN 98 369,00

- KING OF FIGHTER**  
LAST BRONX 369,00  
LOST VIKING 2 369,00  
MASS DESTRUCTION 369,00  
MICROMACHINE 3V 349,00  
MORTAL KOMBAT TRILOGY 329,00  
NBA LIVE 97 369,00  
NIGHT + PAD 369,00  
PANDEMONIUM 199,00  
RESIDENT EVIL 369,00  
SCORCHER 369,00  
SHINING THE P 369,00  
SONIC JAM 349,00  
SOVIET STRIKE 369,00  
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 299,00  
SUPER PUZZLE F 369,00  
SYNDICATE 2 249,00  
TETRIS PLUS 299,00  
TOMB RAIDER 369,00  
WARCRAFT 2 299,00  
WIPE OUT 2097 349,00  
WORLD WIDE 369,00  
WORLD WIDE 329,00  
SOCCER 97 299,00



## Promos

- JEUX JAP**  
NIGHTS 149,00  
VAMPIRE HUNTER 99,00  
VICTORY GOAL 96 99,00  
**JEUX EUROPEENS**  
ALIEN TRILOGY 199,00  
BATMAN FOR EVER 199,00  
BATTLE MONSTER 99,00  
BREAK POINT TENNIS 149,00  
BUBBLE BUBBLE 199,00  
BUST A MOVE 2 149,00  
CHAOS CONTROL 149,00  
CRUSADER NO REMORSE 169,00  
D 149,00

- DARIUS II 99,00  
DOOM 149,00  
DRAGON HEART 149,00  
FIFA 96 149,00  
FIFA 97 199,00  
FRANK THOMAS BIG HURT 149,00  
GALACTIC ATTACK 99,00  
HI OCTANE 99,00  
IRON MAN 149,00  
JACK IS BACK 149,00  
JOHN MADDEN 97 199,00  
MAGIC CARPET 169,00  
MORTAL KOMBAT 2 149,00  
NBA JAM EXTREME 149,00

DINOSAURE, CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL 69 F

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat\* 999 F

## Nintendo 64

- BLAST CORPS 449,00  
CLAYFIGHTER 499,00  
DOOM 499,00  
EXTREME G 499,00  
FIFA 64 399,00  
F1 POLE POSITION 499,00  
HEXEN 499,00  
ISS 64 549,00  
KILLER INSTINCT GOLD 499,00  
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00  
MORTAL KOMBAT TRILOGY 549,00  
MULTIRACING CHAMPION SHIP TEL 499,00  
NBA HANGTIME 499,00

- PILOT WINGS 64 449,00  
STARWARS 499,00  
SUPER MARIO 64 399,00  
SUPER MARIO KART 64 399,00  
TUROK 499,00  
WAVE RACE 64 399,00  
WARGOD 3 499,00  
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499,00

- \* 2 bons de 50 F à valeur sur achat de plus de 500 F  
VOLANT MAB CATZ AVEC KIT DE VIBRATIONS INTERIEURES 499 F  
MANETTE 199 F  
MEMORY CARD 99 F  
MEMORY CARD 4X 199 F

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Tél : 03 20 90 12 22 ... Fax : 03 20 90 12 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE

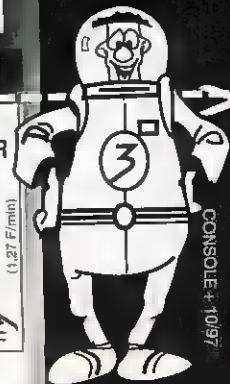
CONSOLES ET JEUX	PRI
3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX.	
Frein de Port (jeux : 25 F - consoles et accessoires : 50 F - Commandes : 85 F (optionnel hors 50 F))	
TOTAL A PAYER	

• CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 F / consoles : 90 F  
Mode de paiement : ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire ☐ Carte Bancaire N°  
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de E  
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLIS  
Prix variables, sauf erreur d'impression, pende

Nom : ..... Prénom : .....  
N° client : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Age : ..... Téléphone : .....  
(signature des parents pour les mineurs)  
Je joue sur : ☐ SUPER FAMICOM ☐ 3 DO ☐ SATURN  
☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ JAGUAR ☐ NINTENDO 64  
☐ SUPER N64 ☐ NEO GEO ☐ PLAYSTATION  
Contre Remboursement + 35 Frs  
Date de validité : .....

PASSES TES COMMANDES SUR

3615 ESPACE





# Vampire Savior

Après le succès de Vampire et de Vampire Hunter en arcade comme sur console, Capcom ne pouvait que continuer sur sa lancée. Il nous livre Vampire Savior, le petit dernier de la série.



**C**apcom est l'un des éditeurs qui croient le plus aux jeux 2D. Et on le comprend, vu le succès que remportent ceux-ci en arcade, sans oublier les produits dérivés. Il faut bien dire que les rares incursions de l'éditeur d'Osaka dans le domaine de la 3D se sont soldées par des échecs. Heureusement amortis, peu ou prou, par la sortie de la Playstation...

## C'est dans les vieux pots... (air connu)

Alors que l'on aurait pu croire que ce nouvel épisode tournerait sur la dernière carte 2D (la CPS3), on retrouve aux commandes la traditionnelle CPS2, carte inaugurée par le désormais mythique Super Street Fighter 2.

Mais rassurez-vous, on ne perd guère au change: la carte CPS3 est surtout utilisée pour un surplus de trames d'animation (SF3) et des effets graphiques câblés en hardware. de toute façon, ce choix est judicieux, car Capcom maîtrise à fond sa CPS2 et, avec Vampire Savior, ça se voit...

Après la quête de Donovan, le Vampire Hunter de l'épisode précédent, on retrouve nos Darkstalkers préférés bien (morts) vivants: Morrigan la succube, Felicia la femme-chat, Galon le loup-garou, Demitri le vampire, Aulbath l'amphibien, Anakaris le démon-pharaon, Zabel le rocker mort-vivant, Lei-Lei la sorcière chinoise et Sasquatch le sasquatch! Du côté des nouveaux personnages, on trouve une succube plus jeune que Morrigan, Lilith, avec laquelle elle entretient un lien très étrange, une jeune fille abeille nommée Q-Bee, et un petit chaperon rouge (!), la "loveling hunter" du jeu (!!). Quant au boss du jeu, il joue dans la même catégorie puisqu'il est sélectionnable dès le début. Son but est de rendre notre monde meilleur. Meilleur pour qui?

## Les petits trucs qui changent tout

Au niveau technique, Vampire Savior propose peu de surprises. Le maniement est aisé, et le son très bien rendu. Bien animé et coloré, l'ensemble reste fidèle au



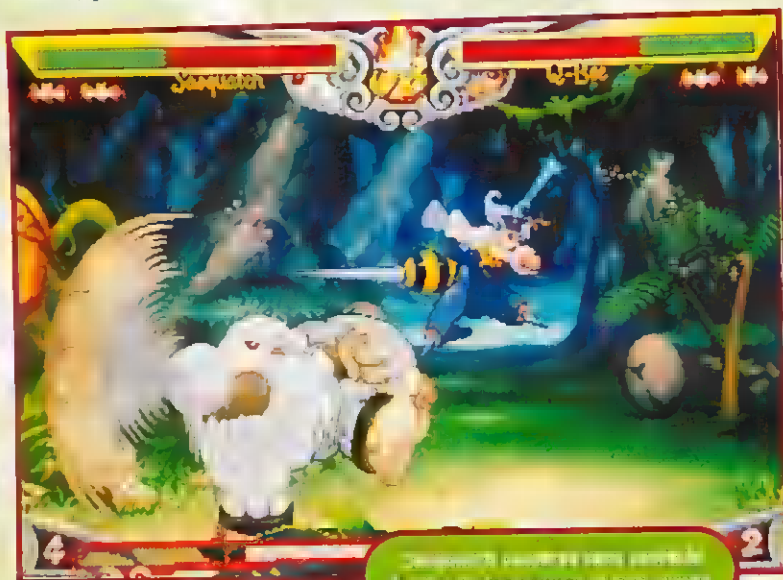
standard Capcom mieux, personne ne s'en plaindra. Le travail des programmeurs a surtout porté sur le système de jeu, qui a été profondément remanié. Voulant éliminer les techniques d'anti-jeu connues des joueurs, Capcom a introduit un nouveau concept, "l'impact damage". Le joueur est maintenant obligé de développer sa technique pour parvenir à toucher son adversaire: quelques coups isolés ou des attaques répétées à distance ne feront absolument rien à l'ennemi. Chaque coup aura un impact s'il n'est pas suivi de suite. Dans les deux dixièmes de seconde par une attaque répétée. Une excellente initiative!

et c'est tant mieux, car c'est tant mieux, car c'est tant mieux. Au final, Capcom, sans modifier son concept de base, a trouvé le petit truc qui va obliger les joueurs à changer leurs petites habitudes. Souhaitons-lui tout le succès qu'il mérite!

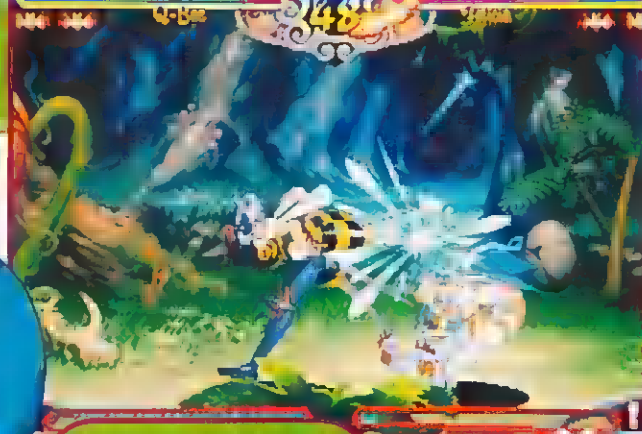
## Petits joueurs s'abstenir

Les inconditionnels de la série de feu + Dash arrière ne pourront pas ici appliquer leur technique favorite.

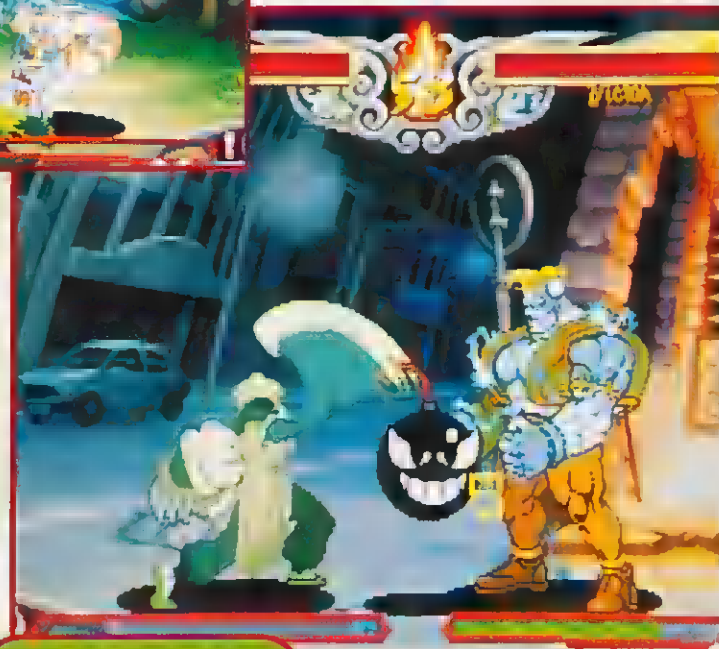
On note également l'apparition d'une nouvelle garde et de nouveaux types de Combos (en l'air mais aussi après les Dashes) qui favorisent le jeu offensif. Le système de rounds a été abandonné: plus de temps mort! Par ailleurs, un niveau de



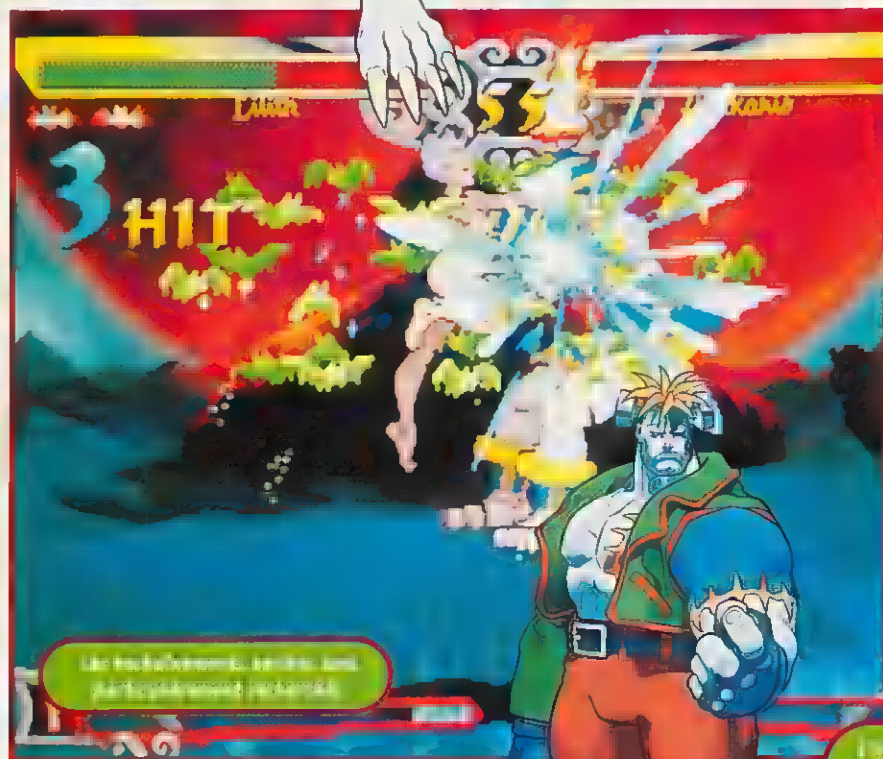




Ein monströses Insektenmonster  
hat Akuma besiegt und damit seinen  
ersten persönlichen Sieg feiert.



Im großen Endkampf ist  
auch Vega gegen Akuma.



Im Endkampf ist Ken  
gegen Akuma.



Im Kampf ist Zangief gegen Akuma  
im Endkampf.



Im Kampf ist Blanka  
gegen Akuma.





# COCO CRYO!

## Pas d'idées pour ID

### INDEPENDENCE DAY (Sat/PS Fox Interactive)

Vous avez le droit d'avoir aimé le film... Vous avez le droit d'être américophile

McDovore. Vous avez le droit de sauter systématiquement sur les produits dérivés (taille-crayon, jeu vidéo ou capote-tatoueuse automatique). Vous avez le droit de vous contenter d'un scénario qui ne reprend qu'une scène du film en question. Vous avez le droit de trouver reposant un décor uniforme (le ventre d'un vaisseau extraterrestre, par exemple). Vous avez le droit d'aimer les shoot bourrinants où la même mission revient à longueur de scrolling : disons détruire des radars aliens pendant que le décor du bas change, on se demande bien pourquoi - mais j'ai pas vu le film - (Washington, Paris, New York...). Vous avez le droit d'a-do-rer les séquences cinématiques, même si elles occupent un petit quart de l'écran et qu'elles sont cruellement pixélisées. Vous avez tous les droits en fait, même celui d'acheter Independence Day, le jeu.

## C'est pas du jeu !

**L**e jeu vidéo VF, ça existe? Il paraît. En tout cas, en tonnes de CD édités, les descendants des Gaulois et de pas mal d'autres ont un ou deux avions de retard sur Ricains et Nippons (et on en passe pour pas désespérer les chauvins). Sûr que la balance commerciale en prend un coup. Skispasse? on manque de fric, de technique, de dynamisme, de quoi, au fait? Bien sûr, quelques

franchouilleries tiennent la route (Infogrames for example). Et on a Cryo. Et Cryo, c'est bo. Putain, que c'est bo! Lost Eden (En route vers l'Enfer en VF?), Chasseur de trésor, L'Arche du Captain Blood (hémoglobine en VF), Hard Boiled (dur trop ou!! nous ont retourné les paupières sur les sourcils: on en mangerait, tellement c'est mimi du Cryo. Médaille d'or du graphisme chiadé, et c'est bien connu, moins qu'on a de médailles, et plus qu'elles sont bouleversifiantes. Et c'est pas tout: les font des scénar qui tiennent le choc chez Cryo, c'est pas du Goldorake ou de l'Indépendance d'ail, c'est du cogité, du conceptuel. Y a une histoire, quoi. Bon, bien sûr, c'est un peu toujours la même, mais ça mérite bien une deuxième médaille, pas vrai? Médaille d'or de l'histoire qui resserre à quelque chose: Cryo. Seul petit souci: de belles démos font-elles des jeux?

## Ça plane pas du tout pour nous

### WINGOAAVER ou WING OVER (Playstation - JVC/Virgin)

Dans un futur proche, on va tous s'entretuer, c'est bien connu. Pour accélérer les choses, un esprit éclairé a conçu un tournoi aérien. Voilà pour le scénario j'ai bien tout compris. Bizarrement, les gladiateurs se la jouent pilotes de F1: classement par équipes, par pilotes, mécano, tournoi itinérant, de pays en pays (sans que le décor change!)... C'est donc une sorte de saison de F1 volante de combat. Ce qui explique peut-être que les petits n'ont volé n'importe comment. Pas de mission particulière: du combat, du combat, encore du combat. Jusque-là, pas de quoi s'envoyer en l'air, même à deux (en Link)... Pas de quoi non plus empêcher un junkie du pad normalement constitué de s'envoyer un ou deux voyages aériens... C'est qu'il y a plus grave: décors d'une mocheté agressive, animation déplorable, zicmu en boucle étroite... Un grand pas technologique en arrière, comme dit l'autre.

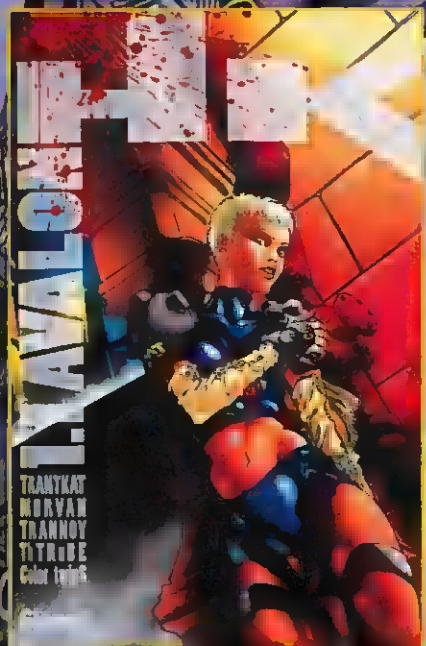


Atlantis, le dernier-né de la mère Cryo, est une belle démo avec zolie histoire, pas un jeu.



# FIN

LA SF COMME  
VOUS NE  
L'AVEZ  
JAMAIS LUE !



Glénat



# Ce serait dommage de se priver de 30 Millions d'Amis



**30  
MILLIONS  
D'AMIS**

OCTOBRE 1997 - N° 123 - FRANCE 19 F

**Le berger  
allemand**  
le chien préféré  
des Français

**Kirghizistan**  
**LE PAYS OU L'ON  
VIT A CHEVAL**

**DECOUVERTE  
OU VOIR DES  
ANIMAUX ?**  
*Nos coups  
de cœur*

**MABROUKA  
DIPLOMÉE DE LA  
GENDARMERIE  
REPORTAGE**

**TF1**

**LITIÈRES  
QUE CHOISIR ?**

En vente actuellement chez votre marchand de journaux



# RÉVOLUTION MULTI- MEDIA LE SALON 97

21 - 23 novembre 97

Paris Expo / Pte de Versailles



Voyons  
ensemble le  
multimédia dans  
son ensemble.

Le grand rendez-vous  
des passionnés de jeux vidéos,  
**SUPERGAMES**  
est maintenant au sein  
de **RÉVOLUTION MULTIMÉDIA.**

Vendredi 21 novembre 97 de 9h30 à 22h

Samedi 22 et dimanche 23 novembre 97

de 9h30 à 19h - Entrée 40 F

Informations : [www.jawx.com/revolutionmultimedia](http://www.jawx.com/revolutionmultimedia)

Serveur vocal Miller Freeman :

08 36 68 00 19 (2,23 F TTC la minute)



**J**e vais me les faire! Les postiers sont devenus fous. C'est à croire qu'ils font exprès chaque matin de déposer sur mon bureau des tonnes et des tonnes de lettres. Faudrait voir à se calmer, messieurs de La Poste! Que vous m'apportiez une ou deux lettres, passe encore, mais là, ça dépasse les bornes! J'ai donc pris des mesures terribles afin de freiner cette avalanche. 1/ Limiter à un le nombre maximum de sac de lettres par jour. 2/ Que les postiers soient de jeunes postières en maillot de bain. 3/ Que ces jeunes filles soient accompagnées d'une trollesse rousse pour mon ami Trollie. 4/ Pas de distribution de courrier le lundi, jour de repos de Bomboy. 5/ Merci et à bientôt. Messieurs de La Poste, vous êtes prévenus.

Bomboy. 6/ Le nain porte quoi.

## VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur du mois est une "vainqueuse". C'est ■ jeune, ravissante, sensuelle, délicieuse, douce, magnifique ■ tip-top canon Laurie Lenhart qui remporte le grand prix ce mois-ci. Elle est âgée de 18 ans et habite dans la banlieue parisienne. Je ne vous donnerai pas ses mensurations ni son adresse exacte. Je garde précieusement pour moi tous ces renseignements. Comment ça, "égoïste"? Voilà ma puce, ton abonnement commence dès le prochain numéro.



## ATTENTION DANGER!

**Q** Une lettre bien étrange est parvenue à la rédaction de Consoles+. Il nous a semblé important de la diffuser. Jugez par vous-même.

"J'ai 45 ans, et je suis abonné à Consoles+ depuis plus de trois ans. J'ai passé une annonce dans votre numéro de juillet/août 97 pour acheter des jeux Playstation. J'ai reçu de nombreux appels, et notamment celui d'un certain Stéphane de Nanterre-Préfecture qui proposait des jeux neufs et tout récents à 200 francs. Il dit travailler pour un grossiste, qui veut se faire de l'argent en douce, en vendant directement au public dans un hangar. Il propose des Playstation pour 1000 francs + 5 jeux récents + 2 manettes ou la Nintendo 64 + 5 jeux + 2 manettes pour 1 500 francs. Comment résister à une telle offre? J'informe des amis, et je me suis retrouvé avec une commande de 3 Nintendo 64, dont une pour moi. Ce Stéphane me rappelle, sans vouloir me donner son numéro de téléphone, prétextant que son patron ne voulait pas tant que je ne lui aurais rien acheté pour ne pas être dénoncé aux impôts. Samedi 21h30,

Stéphane me rappelle en me disant que son patron est d'accord pour me recevoir dimanche 03 août 97 au matin, chez lui et non dans son hangar. Hier matin, je me pointe à Nanterre. Stéphane a quinze minutes de retard. Le jeune homme de 18-20 ans arrive avec un plâtre au pied droit. Il dit que son patron m'attend chez lui. On fait 200 mètres et on entre dans une très belle résidence. On prend un premier ascenseur, puis un couloir et encore un autre ascenseur. À un étage, Stéphane m'indique l'escalier de secours pour vérifier si j'ai bien les 4 500 francs sur moi. Je lui dis que oui, mais il veut voir l'argent, sinon il ne me fait pas rentrer chez son patron. Je compte l'argent devant lui, dans la cage d'escalier. Là, 3 types armés surgissent par l'escalier du dessus et du dessous. Ils me demandent de me mettre à genoux et de leur donner les 4 500 francs, de ne pas bouger et de compter jusqu'à 20. Je suis parti, honteux de m'être laissé avoir de cette façon, comme un gamin, par une bande de gangsters professionnels."

**R** Personne n'est à l'abri d'une arnaque comme celle-ci. Toutes les petites annonces que l'on trouve dans les différents magazines ne sont pas des pièges à kéké,

# CONSOLES+

## SLAYERS

ZELDA 64  
PANDEMONIUM

## VAMPIRE SAVIOR

## SKATE FUN MUSIC

T 6745 - 10 33,00 F





CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514, BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR LE 3615 TCPLUS

Plus sérieusement, il aimerait savoir quand sortira Fighting Force et si le jeu sera japonais, américain ou européen.

**R** Salut Francky, ça roule? Fighting Force devrait être disponible à l'heure où tu liras ces lignes. Si tout va bien, et si les dieux sont avec nous, le test devrait être aussi dans ce numéro de Consoles+. Croisons les doigts, mes frères. Et comme c'est une sortie officielle, le jeu sera en Pal.

## MONSIEUR 64 DÉFENSEUR DU FLN

**Q** Monsieur 64 se pose une question essentielle sur le Disc Drive 64: il aimerait savoir si les programmeurs utiliseront une partie de la mémoire des cartouches pour augmenter celle de la console Nintendo 64 (un peu à l'image de la mémoire virtuelle d'un micro). Keum 64 possède une N64 anglaise et se demande si le DD64 français sera compatible avec sa console. Enfin, Tomb Raider et des jeux Square sont-ils prévus sur N64?

heureusement. Mais il y a des gredins partout. Un bon conseil quand vous achetez via les petites annonces: vérifiez bien que la personne qui vend le matériel possède un numéro de téléphone. N'envoyez surtout pas d'argent en liquide par la poste et prenez rendez-vous avec celui qui vend le matériel, si c'est possible. Si vous prenez rendez-vous avec cette personne, ne vous y rendez pas seul, amenez un ami (plutôt costaud) ou un parent. Quoi qu'il en soit, la meilleure solution est de payer "contre remboursement": vous payez votre achat directement au postier quand il se présente chez vous. Ainsi, pas de problème, no lézard.

## FRANCK PASSE À LA GUILLOTINE

**Q** Franck Guillot, un mec qui a bien sa tête sur les épaules, me demande comment je fais pour ne pas marcher sur ma moustache quand je me promène. Quel déconneur!



CÉDRIC PRUVEL (BERNIÈRES).



MOUNIR RADJ (LIMOGES).



ALEXANDRE ULMANN (DRAVEIL).



ELY BAPTISTA (BOURG-LA-REINE).



NICOLAS HAGUENIER (SAINT-BARTHELEMY-D'ANJOU).



ANISS LITIM (SAINT-DENIS).



**R** Bonjour Man 64, enchanté de faire votre connaissance. Le Disc Drive 64 est loin d'être disponible en France, et il est difficile de dire ce que les programmeurs feront exactement avec une telle extension. Je doute qu'ils fassent la même opération que sur PC ou Macintosh qui consiste à utiliser une partie du disque dur pour augmenter la taille de la mémoire vive de la console. Tu le sais comme moi, cette opération ralentit considérablement la machine. A oublier, donc! D'après ce que l'on sait, le Disc Drive disposerait de sa propre mémoire vive, qui, additionnée à celle de la console, conférerait à l'ensemble Nintendo 64/Disc Drive 64 une rapidité optimale. La console anglaise est identique à la console française. Les jeux français fonctionnent sur les consoles anglaises et inversement. A priori, le Disc Drive 64 français devrait marcher avec une console anglaise. Devant le succès de ■ Nintendo 64 aux Etats-Unis, des discussions sont actuellement en cours entre Nintendo et Square. L'annonce du Disc Drive 64 devrait donner à Square une bonne raison de produire des jeux sur Nintendo 64. Ouf, enfin une bonne nouvelle! Un épisode de Tomb Raider est effectivement prévu sur N64. Rien n'est certain, mais il devrait se situer entre le premier volet, sorti il y ■ un an sur Playstation et Saturn, et Tomb Raider 2. Encore merci pour ton soutien au FLNJ, c'est vraiment très sympa de se sentir aimé.

## VINCENT À L'HEURE

**Q** Vincent est un jeune lecteur de 12 ans. Pour son anniversaire, ses parents vont lui offrir une Saturn, et il voudrait que je lui indique les trois meilleurs jeux pour cette console. Pas de problème. C'est parti!

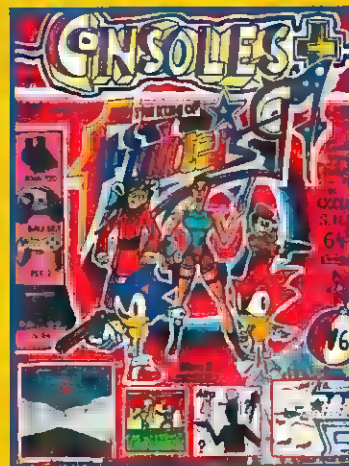
**R** Salut Vincent. A question courte (j'aime tout ce qui est court), réponse courte. Voici donc mes trois jeux favoris sur la Saturn: Sega Rally

(simulation de rallye), Shining the Holy Ark (jeu de rôles) et Fighter Megamix (jeu de baston en 3D). C'est un panel de jeux différents qui sont les plus appréciés dans leur genre. A toi de faire ton choix maintenant. Bye, bye!

## POPEYE SENT L'OLIVE

**Q** Popeye - ne rigolez pas c'est son vrai prénom - est un petit gars de 15 ans. Alors là, si, je me permets de me marrer! Comparé à mes 134 ans, ce Popeye fait office de marmot. Continuon. Il mesure 1,80 m pour 75 kilos. Bon finalement, je ne rigole pas tant que ça, et puis, à la réflexion, Popeye est un prénom formidable et très mignon. Si, si, vraiment. Popeye veut acheter une 3DO. Il aime les Doom-like, les jeux d'aventure, est un peu fauché et n'aime pas faire les choses comme les autres. Il me demande où il peut trouver une 3DO d'occasion et si c'est un bon choix que de choisir une telle console.

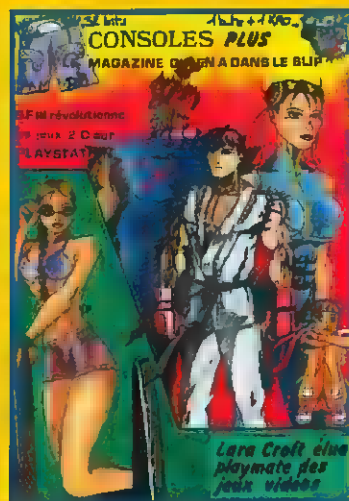
**R** Salut Popeye. Heu, dis-moi, c'est quand le jour de ta fête? Parce que, moi, j'ai attentivement cherché sur le calendrier, Popeye c'est pas marqué! Désolé, vieux, mais tu n'es pas sur la liste. Mais puisque tu mesures 1,80 m pour 75 kilos, je ne me moquerai pas. Sage, l'ami, sage. Autant te le dire tout de suite plutôt que de te raconter des sonnettes durant des heures: oublie la 3DO! Non seulement elle ne te servira à rien (plus aucun jeu ne sort sur cette bécane), mais en plus elle est moche (ce n'est pas vraiment un argument, mais quand même). Si tu achètes cette console, tu pourras tout juste écouter des CD audio. Pour le même prix, je suis certain que tu trouveras un lecteur de CD audio bien plus intéressant à la Fnac. Pourquoi ne pas acheter une console Playstation, Saturn ou Nintendo 64? C'est faire comme les autres, mais au moins tu es certain de disposer des jeux que tu aimes: aventure, RPG, Doom-like... Vu le prix de ces consoles (990 francs... bon, mille balles, quoi), l'investissement n'est pas trop astronomique, pas vrai?



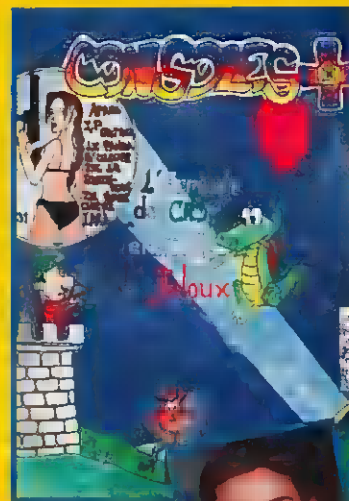
YANN SUEUR  
(LOISON-SOUS-LENS).



RENAUD LEMAIRE (MONTPELLIER).



NICOLAS BLOT (LONGJUMEAU).



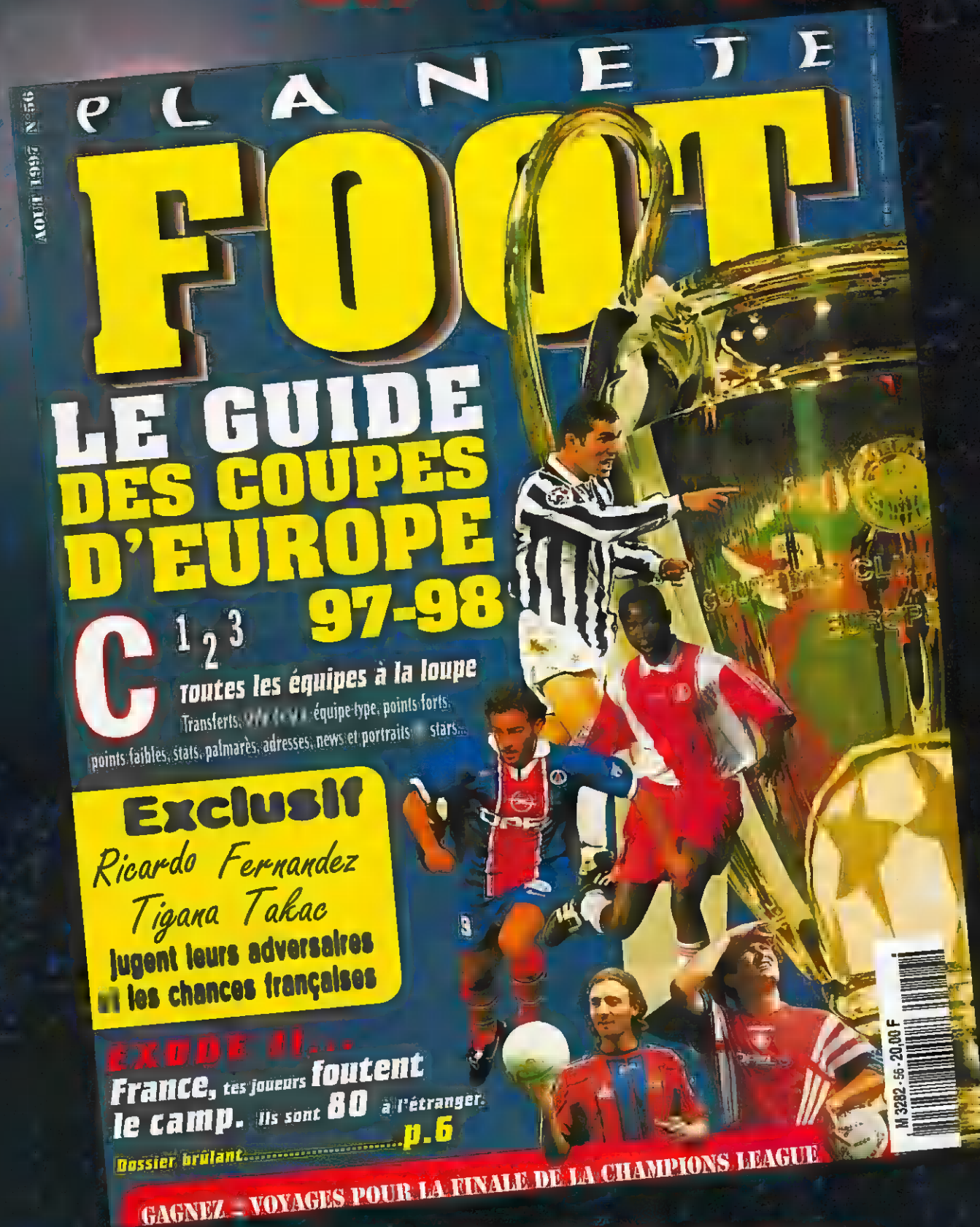
ALEXANDRE MORNET  
(MONTPELLIER)

## N'OUBLIEZ PAS

- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh, Atari ST ou Amiga. Un enregistrement au format JPEG, TIFF, GIF ou TGA est impératif pour qu'on puisse l'ouvrir sur nos Macintosh. Les vainqueurs seront, bien entendu, récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y ■ pas d'raison!
- Qu'il est désormais obligatoire de m'envoyer vos dessins avec une photo de vous. Votre photo dans le journal, il n'y a que Consoles+ pour oser ça! N'hésitez pas à faire des grimaces ou une tronche délire, on aime ça! Pour ceux qui sont moches naturellement, décontractez-vous et respirez un bon coup, c'est juste un moment difficile à passer.
- Que Niiico (un nain bécile) s'occupe de collecter les questions que vous désirez me poser via le courrier électronique. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas@imagine.net.



# EN VENTE



## LE GUIDE DES COUPES D'EUROPE

**C** <sup>1 2 3</sup> **97-98**  
toutes les équipes à la loupe  
Transferts, équipe type, points forts,  
points faibles, stats, palmarès, adresses, news et portraits, stars...

**Exclusif**

*Ricardo Fernandez*  
*Tigana Takac*  
jugent leurs adversaires  
et les chances françaises

**EXODE 81...**  
France, les joueurs fument  
le camp. Ils sont 80 à l'étranger.  
Dossier brûlant... **p.6**

**GAGNEZ - VOYAGES POUR LA FINALE DE LA CHAMPIONS LEAGUE**

# CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



## MINUTE, PAPIILLON!

**Q** Nicolas Le Papillon, curieux hasard de la nature, habite rue Louis-Le-Nain à Nantes. Je le crois pas, ça! Il possède une Saturn, et me demande si un nouveau volant avec pédalier va sortir pour sa console. Il aimerait aussi savoir pourquoi nous ne testons que très peu de jeux Saturn.

**R** Salut Nico. Le mois dernier, nous avons publié les photos de nouveaux accessoires pour les consoles Nintendo 64, Playstation et Saturn. Nous n'avons pas pu vous parler d'un nouveau volant qui était compatible avec les trois consoles (incroyable, n'est-ce pas?), car nous ne l'avons pas reçu à temps. Il existe donc un nouveau volant pour ta console. Renseigne-toi dans les magasins pour connaître son prix de vente. Quant aux tests de jeux sur Saturn, nous nous basons sur l'actualité de cette console. Certains mois sont moins fructueux que d'autres. De façon générale, nous tâchons de tester tout ce qui sort en import et officiellement chaque mois sur chacune des consoles du marché.

## LE ROUTIER EST SYMPA

**Q** Baptiste Routier aimerait connaître les dates de sortie officielle de Final Fantasy VII et Tomb Raider 2. Comme je suis dans un bon jour, je lui réponds aussi sec.

**R** Salut Baptiste. J'aime ces questions courtes. Final Fantasy VII est attendu en version officielle pour le début du mois de novembre. Tous les textes seront traduits en français, et le jeu sera un peu différent de la version japonaise. En effet, les Japonais sont fervents de combats et la version nipponne en contient énormément. Comme les Français sont moins agressifs,

le jeu sera donc plus "calme". Merci, car combattre toutes les deux secondes, c'est gonflant! Tomb Raider 2 sort, lui aussi, en version officielle au mois de novembre. Un conseil: économise ton argent de poche, car ces deux jeux sont absolument stupéfiants.

## JEAN BALAFOND VOUS PARLE

**Q** Jean Ntossui (mais ne retourne pas) possède une Super Nintendo et voudrait connaître les dates de sortie des prochains jeux. Le pauvre, il va être déçu. Il aimerait savoir quand Secret of Mana 2 verra le jour en français et si Dragon Ball Z 5 sera un jour traduit en français.

**R** Salut Jean. Mon pauvre ami, tu vas être bien triste! Secret of Mana 2 (le 3 en version japonaise) ne sortira jamais en version officielle, ni d'ailleurs en version américaine. Square se consacre essentiellement au développement de jeux sur Playstation et boude la Super Nintendo. Aucune chance donc de voir un jour Secret of Mana 2 en version officielle dans notre pays. Dragon Ball Z 5 sur Super Nintendo... Heu, là, je vois pas trop! Il y a tellement eu de version de Dragon Ball sur console que j'en perds mon latin. En tout cas, je doute qu'il y ait un nouveau Dragon Ball Z sur Super Nintendo. L'époque des 16 bits semble bien révolue et Bandai, qui distribue les Dragon Ball Z en France, se consacre uniquement à la Playstation et à la Saturn. Désolé, vieux!

## LES OREILLES ET LA QUEUE

**Q** Nico souhaite que je réponde à ses questions afin qu'il puisse dormir sur ses deux oreilles. Le pauvre, il n'est pas au bout de ses (mauvaises) surprises. Bref, il me demande de le conseiller sur les jeux de course de la Nintendo 64. Il veut aussi savoir si tous les jeux qui existent aujourd'hui sur



cartouche seront un jour adaptés sur Disc Drive 64. Enfin, il termine sa lettre en me demandant si Gia est célibataire.

**R** Salut Nico. Parmi la liste de jeux de course que tu m'as envoyée, je te conseillerai Mario Kart 64. Certes, ce n'est pas une vraie course de voitures, mais c'est de loin le jeu le plus amusant de la Nintendo 64. Certains diront qu'il n'est pas très fun quand on y joue tout seul, je suis presque d'accord, mais c'est surtout vrai pour la version japonaise. En effet, la version européenne est bien plus difficile et, chose étonnante, plus rapide également! En mode 150 cm<sup>3</sup>, par exemple, le jeu est absolument fou et terminer premier chacune des courses

n'est pas une mince affaire. C'est à trois, ou mieux encore à quatre, que Mario Kart 64 prend toute sa saveur. C'est un vrai régal, et toute la rédaction le consomme sans modération. Rares seront les jeux sur cartouche à être adaptés un jour sur Disc Drive 64. Pour l'instant, il me semble que seul Zelda 64 sera dans ce cas. Le jeu sur cartouche est attendu pour le premier trimestre 98 au Japon. Par la suite, une version Disc Drive pourrait sortir avec une aventure quelque peu différente. Mais rien n'est encore certain... Seul le temps nous apportera les bonnes réponses. Ark'n chezba ourk! Enfin, Gia n'est plus une jeune fille. Elle partage sa couche avec un homme depuis quelques années maintenant.

## CONSOLES+ DÉDICACÉ

La dédicace du mois est remportée par Arnaud Ogiela, un petit gars de 14 ans. Son dessin est magnifique et il méritait de remporter l'abonnement. Mais comme il est déjà abonné à Consoles+, c'était impossible. Pas de regrets, donc. Tu recevras le numéro 70 de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Un numéro "collector" extrêmement rare, car il n'en existe qu'un par mois! Bravo Arnaud pour ton dessin et continue à nous lire. Bises... heu, pardon: bye (Laurie Lenhart me trouble décidément beaucoup).





**Tout le monde en parle  
mais personne ne le connaît vraiment.**



**EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX**



# CETTE ANNÉE FAISONS TOUT POUR QUE LA RENTRÉE SOIT PARTOUT.



## Parrainez un enfant du-bout-du-monde.

Ici, quoi de plus naturel que la rentrée des classes ? Mais là-bas, c'est souvent un rêve inaccessible. Pour que ce rêve se concrétise, vous pouvez aider ces enfants à vivre une vie d'enfant en parrainant l'un d'entre eux avec Aide et Action. Notre action ? La construction d'écoles, mais aussi l'accès à l'eau, la création de cantines, la formation de maîtres, la création de pharmacies, de jardins scolaires... et de toutes les conditions pour une bonne scolarisation. Avec 500 000 enfants scolarisés et 1 300 écoles dans neuf pays, Aide et Action, c'est depuis plus de quinze ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation de ces enfants. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année ! Votre aide ? 100 F par mois, dont 85 F affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

En 1990 et 1995, la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a décerné le Prix Cristal à Aide et Action pour la transparence de son information financière.  
Aide et Action est membre du Comité de la charte de déontologie.

POUR 100 F PAR MOIS, PARRAINEZ UN ENFANT DU-BOUT-DU-MONDE

# Aide et Action

**N° Vert 0800 000 586**

APPEL GRATUIT

Bon à découper et envoyer à : Aide et Action - 53, bd de Charonne - 75545 Paris Cedex 11.

☐ **OUI, je souhaite parrainer  
un enfant du-bout-du-monde.**

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel.

☐ Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de: ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre: ..... F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Prénom .....

Nom .....  
En majuscules SVP

N° ..... Rue .....

Code postal [ ] [ ] [ ] [ ] Ville .....

Tél. [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Profession (facultatif) .....

CON08

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.



**REVENDEURS,  
POUR  
PARAÎTRE  
DANS LA  
RUBRIQUE  
SHOP IN'  
CONTACTEZ  
VITE  
KARINE**



**01.41.86.16.32**

## V I D E O G A M E S +

117, rue Aristide Briand  
16100 COGNAC

Tél : 05 45 82 47 36  
Fax : 05 45 36 00 76

**VOUS AVEZ UN PROJET  
D'OUVERTURE  
JEUX VIDEO,  
VIDEO CLUB ?  
VOUS DISPOSEZ  
D'UN CAPITAL ET  
D'UN LOCAL ?**

**JE PEUX VOUS AIDER :**

- 10 ans d'expérience
- Pas de franchise
- Lot de K7 vidéo à 50F
- Toutes les news sur PSX - N64 - Saturn
- Connaissance des produits

**REPRISE - ECHANGE -  
NEUF - OCCASION - VPC**

### VIDEO GAMES+

ne vend que les meilleurs jeux  
Raystorm - Formula One 97 -  
V Rally - Warcraft II

**VPC**

## SUNRISE

**VPC**

le meilleur spécialiste en jeux vidéo d'import JAP, US.

### Saturn

DEAD OR ALIVE	399 F
SILHOUETTE MIRAGE	399 F
STREET FIGHTER COLLECTION	399 F
SUPER ROBOT TAISEN F	449 F
SAMOURAI SPIRIT 4	399 F
etc...	

### Nintendo 64

WORD SOCCER 3	599 F
BOMBERMAN 64	649 F
GOLDEN EYE US	599 F
LAMBORGINI 64	Tél
YOSHI'S ISLAND	Tél
etc...	

**du choix  
des prix  
un service...  
et surtout  
des news!**

### Playstation

BREATH OF FIRE 3	499 F
TACTICS OGRE	499 F
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT	499 F
MARVEL SUPER HEROES	499 F
FINAL FANTASY 7 EN US	479 F
etc...	

### Neo Géo Cart./CD

K O F 97 Tél.

**GRAND CHOIX DE TITRE!**

14, rue Messageries  
75010 Paris

**01.47.70.27.04**

## REPARATION CONSOLES

PSX QUI SACCADE - ECRAN GB CASSE - ETC...

WARE CENTER, LE SPÉCIALISTE DE LA  
MAINTENANCE SUR CONSOLES :

PSX, GB, SATURN, GAME GEAR, SN, MD, 3DO, SUPER

NINTENDO, MEGA DRIVE, ETC.

**DEVIS GRATUIT SOUS 48 H**

(REPARÉE SOUS 10 JOURS APRÈS VOTRE ACCORD)

POUR PLUS D'INFORMATIONS :

### WARE CENTER

16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS

TEL : 01 42 52 22 33 - FAX : 01 42 52 97 95

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Transformez

votre

PLAYSTATION

en

MULTI STANDARD

pour

**150 F**

en fonction  
du modèle  
de la PSX

## TRY A GAME Auteuil

11, rue Chanex - 75016 PARIS  
Reprises - échanges - rachat tout matériel  
FRANÇAIS - IMPORT

**01.40.71.60.61**

### VPC Playstation Occasion\*

FIFA 96 - FADE TO BLACK	79
EXTREME GAME - ALIEN TRILOGY	99
AIR COMBAT - BURNING ROAD	129
LOMAX - RAIDEN PROJECT	149
PORSCHE CHALLENGE - FORMULA 1	199
SUIKODEN - VANDAL HEARTS	229
SIM CITY 2000 - PLAYER MANAGER	249
WING COMMANDER IV	249
ISS PRO - SOUL BLADE	269
V RALLY - RALLY CROSS	279
WARCRAFT II - FORMULA 97	279

Etc... Etc... Etc...

**SERVICE TECHNIQUE PSX**  
Réparation, multistandard,  
reprise consoles H.S.

Toutes les NEWS PC  
et occas\* à partir de 39F

Toutes les NEWS SATURN  
et occas\* à partir de 79 F

Toutes les NEWS N 64  
exemple occas\* N 64

MARIO 64/FIFA 64	279
STAR WAR/TUROK	349
STAR FOX 64	399
BLAST CORPS/DOOM 64	399
ISS 64/KILLER INSTINCT	449
MRC/GOLDEN EYES	499

\*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles

**Occaz MD, NES, SNE, GB, GG,  
NEO CD, NEO CART etc...**

En Octobre TRY A GAME Auteuil  
vous offre (pour 1F) un animal virtuel  
à partir de 750 F

de jeux d'occasion achetés  
sur PSX - SATURN - MD - SNE  
soumis payés avec vos anciens jeux !!!

16 bis, rue d'Odessa  
75014 Paris

## RED SUN

Tél : 01 43 20 71 73  
Fax /VPC : 01 43 20 72 13

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI : de 11h à 20h et ... LE DIMANCHE : de 13h à 19h

JAPANIMATION - JEUX VIDEO  
**REPRISE - ECHANGE - VENTE**

SATURN - PLAYSTATION - NINTENDO 64 - NEO GEO CD

### SEGA SATURN

News Import :

Robot Taisen F - new!  
Sleep Stope Sliders - Tél!  
Samurai Spirits IV - new!  
Street fighter Coll. - new!

Best Of Import :

Marvel S. Heroes  
Bio Hazard  
Thunderforce V  
Last Bronx  
Slayers  
Langrisser IV

### PLAYSTATION

News Import :

Cool Boarders 2 - new!  
Front Mission 2 - new!  
Breath Of Fire III - new!  
Street Fighter coll. - new!

Best Of Import :

Dragon Ball Final Bout  
Rockman X4  
Langrisser I & II  
Metal Slug  
Street Fighter ex  
Gunbullet

### NINTENDO 64

News Import :

J-League 1997 - Tél!  
J-League Dynamite Soccer  
64 - new

Best Of import :

Goldeneye  
Goemon 64  
Mario 64 - new!

Occasion:

Enemy zero	299F	Hero's adventure	299F
Tengai makyo	299F	Hercule's	349F
Kof' 96	299F	Final Fantasy VII	329F

Et bien d'autres titres à partir de 89 F ..... Saturn - Playstation - Super Famicom - Neo Geo CD  
Playstation occas jap + 2 pads : 999 F - NEO GEO CD + 1 jeu : 749 F - Saturn jap + 1 jeu : 799 F

Tarifs selon disponibilité :

**JEUX D'ARCADE DISPO : STREET FIGHTER III - THE KING OF FIGHTERS '97**

Magazines japonais : Gamest, saturn Fan, Playstation mag., Gametext moks Kof' 97, weekly Famitsu ...

Et toujours le rayon japanimation : Figurines St seiya, cd's music, art books, mangas, posters, ramcards,  
K7 vidéo, Cdrom érotiques etc...

**K7 VIDEO EROTIQUE : ANIME MANGA GIRLS ! 129 F** compil' d'animés érotiques (Sailor Moon, Ranma ... etc...)

LES JOUEURS  
LE FUN



D'ABORD  
EN PLUS !

**OUVERTURE  
PROCHAINE  
à Marais  
01.42.44.51**

VIDEOCAZ GAMES achète, vend et échange tout jeu vidéo,  
consoles et accessoires neufs ou occasion aux meilleurs prix.  
VIDEOCAZ GAMES des prix, des services, des conseils...

MAGASINS OU PARTICULIERS,  
vous avez un projet ?

Contactez-nous, nous pouvons vous aider :

Tél : 02 99 71 23 36 - Fax : 02 99 71 29 91

10 rue de la République 92100 Nanterre	10 rue de la République 92100 Nanterre	10 rue de la République 92100 Nanterre	10 rue de la République 92100 Nanterre	10 rue de la République 92100 Nanterre	10 rue de la République 92100 Nanterre
---	---	---	---	---	---

## GENIALGAMES

Place du Calvaire - 76500 Elbeuf  
Tél : 02 35 78 63 26

**LES MEILLEURES REPRISES  
PAR CORRESPONDANCE**

PLAYSTATION - SATURN - NINTENDO 64 - PC CD ROM

**ACHAT - VENTE - ECHANGE**

**EXCEPTIONNEL !**

**1 emploi du temps scolaire offert**

pour toute commande.

Offre valable jusqu'au 15 novembre, dans la limite du stock disponible



## CONSOLES

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. 01 41 86 16 72  
Fax rédaction : 01 41 86 16 96  
Fax pub : 01 41 86 17 67  
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

**Rédacteur en chef**  
Alain Huyghe-Lacour (A.H.L.)  
**Secrétariat**  
Juliette Van Paaschen (16 72)  
**Rédacteurs**  
Richard Homsy (Spy)  
Nicolas Gavet (Niico)  
**Secrétariat de rédaction**  
Ivan Gaucher, Lionel Barillon  
**Maquette**  
Catherine Verchère  
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1<sup>er</sup> maquettiste)  
Bernard Rougeot, Christophe Georgieff

**Où collaborer à ce numéro**  
Christophe Kagotani (Kagotani San), correspondant permanent au Japon, Tiburce, Jean-Loup Bouteau, Sébastien Le Charpentier (Cheub), François Garnier (le Panda), Fabrice Collin, Vincent Le Leuch, Maxime Roure (Switch), Philippe Karakasyan, Douglas Alves, Gia-Dinh To, Ze Killer.

**Directrice de publicité**  
Carine Barrel (16 31)  
**Chef de publicité**  
Karine Le Brozec (16 32)  
**Maquette publicité**  
Dominique Chagnaud  
**Bureau de Lyon**  
Catherine Laurent tél. 04 78 62 65 10

**Marketing**  
Anne-Sophie Bouvattier 01 41 86 16 45  
**Assistante**  
Annie Perbal 01 41 86 17 55  
**Fabrication**  
Isabel Delanoy (17 90)

**Service abonnements**  
Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 Fb. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

## emap.alpha

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
**Directeur délégué**  
Gorune Aprikian (16 10)  
**Directeur d'édition**  
Vincent Cousin (16 05)  
**Responsable administratif et financier**  
Christel Marjotte Berlyerian (16 03)  
**Directeur commercial**  
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.  
**Editeur localitaire-gérant**  
EMPPS. Siège social : 150, rue Gallieni, 92100 Boulogne. SA, P-DG : Keith Marriot.  
**Principal actionnaire** : EMAP France.  
**Propriétaire** : Sté EM-IMAGES.  
**P-DG et directeur de la publication**  
Keith Marriot

**n° commission paritaire** : 73201  
Dépôt légal : mai 1997  
Photocomposition, montage : Euronumérique  
Photogravure : EPS, PPDL  
Couverture : EPS  
Imprimeries : BV Roto, Tremblay-en-France (93), Imaey, Laval (53)  
Distribution : Transport Presse

**Département Diffusion**  
**Directeur délégué** : Pierre Christophe  
**Directeur des Ventes France/Export** : Annie Baron  
**Trade Marketing** : Marlène Reux  
**Ventes** (réservé aux dépositaires de presse)

**Synergie Presse**  
150, rue Gallieni  
92514 Boulogne Cedex  
Téléphone Vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23  
Terminal ordinateur E 76

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute propriété. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

## VENTE ANCIENS NUMÉROS

Les anciens numéros sont en vente tous les jours de 13 heures à 16 heures, à l'accueil EMAP ALPHA, au,

150, rue Gallieni, 92100 Boulogne.

Toutefois, afin de mieux vous servir, il est préférable de téléphoner avant de vous déplacer pour savoir si les numéros demandés sont disponibles.

Tél. : 01 41 86 16 00.

## VENTES

## PLAYSTATION

Vds PS PAL/NTSC + pad. + MC + joystick + 5 jx, px à déb. Julien THIRY, 25, rue de la Charmille, 57530 Les Etangs. Tél. : 03.87.64.04.50.

Vds jx PSX Fila 97, px : 190 F. Didier CARDON, 19, rue de Villejullif, 94320 Thiais. Tél. : 01.46.80.59.56.

Vds jx PSX pal Orig. de 100 F à 70 port comp. Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joana, 69126 Brindas. Tél. : 04.78.45.00.29.

Vds PS + 2 jx + 2 man., px : 990 F ou éch. ctre N64 FR + 1 jeu. Gary CASTANET, 14, place de la Frette, 78360 Montesson. Tél. : 01.30.71.66.46.

Vds PSX + Rally + SF1 + Fila 96 + 2 man. + mem. px : 1 300 F. Omar BOUMALHOUR, 14, rue des Pins, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 03.20.21.73.73.

Vds PSX + 2 pads + souris + 10 jx + 6 CD démos, px : 3 000 F à déb. Florent MOAREAU, 103, av. de Stalingrad, 95100 Argenteuil. Tél. : 01.34.10.27.41.

Vds jx + 2 man. + Mem. card + 8 jx, px : 2 500 F. Didier CHAUVEAU, 100, av. Ledru-Rollin, 94170 Le Perreux. Tél. : 01.43.24.49.32.

Vds PS, MC, px : 600 F. V-Rally Wozo 97 ou Strike, px : 200 F. Laurent OSYNA, La Châtelle, 73800 Sainte-Hélène-du-Lac. Tél. : 04.79.72.90.89.

Vds Tekken 2, Suikoden Die, Hard Trilogy, etc... the. Stéphane PAULOT, 22, allée Maurice-Tourneur, 44100 Nantes. Tél. : 02.40.40.92.06.

V. Rally Little big Adventure, px : 300. Olivier CHEVILLON, 22 bis, av. Jean-Jaurès, 78500 Maule. Tél. : 01.49.72.90.89.

Vds PSX + 12 jx + MC + 3 man. the, px : 2 200 F. Cédric COLLET, 4, chemin du Merlan, La Citadelle, 13014 Marseille. Tél. : 04.91.67.07.85.

Vds Resident Evil (200 F), Alien Trilogy (175 F), Discworld (150 F). Stéphane BONDUEL, 2, rue Philippe-Pagel, 78380 Bougival. Tél. : 01.39.18.27.64.

Vds Volant Playstation Alion neuf, px : 350 F + port. Jérôme REYNAUD, Le Maupas, 38410 Uriège.

## SATURN

Vds Saturn + 12 jx, px : 2 500 F. Anthony ZUKORSKI, 19, route de Cemay, 45360 Saint-Firmin-sur-Loire. Tél. : 02.38.31.38.86.

Vds Saturn + man. + virtua copr. + Gun + WWS 97 + Braider, px : 1 000 F le tt. Maxime CARPENTIER, 29, rue de Mousseaux, 36000 Châteaurox. Tél. : 02.54.60.13.62.

Vds Saturn + man. + 1 CD démo + Tomb Raider, px : 1 500 F. Kilian MIRHIL, Bresoto, 27350 Ruol. Tél. : 02.32.42.44.90.

Vds Sat + 1 pad. + World wide Soccer 97 + the, px : 790 F. Raphaël VALLADARES, 60, A Rue de l'Escrebieux, 59126 Fiers. Tél. : 03.27.96.67.60.

Vds neo geo + 7 jx, px : 1 300 F. Sat. jx Kot 95 200 F. Day : 188 F. Savath NIHOTPRASA, 127, Crs du Médoc, res. Côte d'Argent, Esc. B, 33000 Bordeaux. Tél. : 05.56.50.74.47.

Vds jx SNIN — Sat — Playstation, the de 100 à 280 F. Emmanuel COUTOURIDES, 26, rue du Général-Gras, 82200 Moissac. Tél. : 05.63.04.35.21.

Vds Saturn + 2 pads + 7 jx, px : 2 400 à déb. Yann GANDOUIN, 40, rue des Côleaux, 45460 Les Bordes. Tél. : 02.38.35.59.64.

Vds jx Sat : D. Drag 2 (USA), px : 190 F. Gran. C : 50 F (Jap). Alexander CHEVALIER, 73, rue Eugène-Jacquet, 59700 Marquay-Barvaux. Tél. : 03.20.98.95.29.

Vds Saturn + Daytona + Thor 2 + Panzer Dragoon, px : 1 000 F. Guillaume PRUVOST, 1, rue Éléonore-Boyer, 60300 Chamant. Tél. : 03.44.53.21.26.

Vds Saturn + Gun + Volant + 9 jx, px : 2 000 F. Emmanuel BEGUIER, 12, rue des Prés-Lorets, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 01.43.94.29.85.

Vds Sat + 6 jx (Tomb Raider) + Arcade Racer + mem. 1 600 F. Cyril TISOPULOT, 32, rue de la Paix, 69500 Bron. Tél. : 04.78.78.04.88.

Vds Saturn + 10 jx + 3 man. + Memory : the, px : 2 000 F à déb. Fabien LE DORTZ, 4, Rés. Mozart, 95500 Gonesse. Tél. : 01.39.87.58.51.

Vds jx PS et SAT de 150 F à 220 F pce : Final Fantasy 7, etc. Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.

## DIVERS

Vds GG + loupe + prise + protection + 9 jx neufs, px : 500 F. Laurent GARCIA, 173, rue Albert, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 01.48.80.60.28.

Vds Game Gear + loupe + 2 jx : Columns, Dracula : 550 F. Kalifa AMM, 29, rue Condeau, 31200 Toulouse. Tél. : 05.61.23.67.22.

Vds Mega CD + MD + 4 pad + 17 jx (Group Zero), px : 4 000 F. Xavier LOZINGUEZ, La Chapelle-Agnon, 63590 Cunlhat. Tél. : 04.73.72.26.45.

Vds Game Boy the + 25 jx + accessoires au prix fou de 900 F. David BENKOEL, 4, rue Saint-Hubert, 78120 Rambouillet. Tél. : 01.30.41.74.84.

## SUPER NINTENDO

Vds SNIN + 2 pads + souris + 9 jx, the, px : 800 F. Loïc PICHOT, 1 impasse de la Marotte, 27220 Evreux. Tél. : 02.32.37.86.31.

Vds S. NIN + 6 jx + man., px : 850 F. Ech. jx PSX. Jérôme ORY, 7, rue de Toul, 54170 Germiny. Tél. : 03.83.52.78.42.

Vds Jx Snin (VF & VUS) 30 F à 70 F ou les 10 jx : 400 F. Yann TISSIER, 2, allée de Pornic, 78310 Maurepas. Tél. : 01.30.51.91.72.

Vds Snin + 2 man. souris + 4 jx, px : intéressant. Julien BRUNQUIER, Mas Petit-Sans-Abri, 13280 Moules. Tél. : 03.90.98.33.67.

Vds Snin + 10 jx + 3 man. + Super GB, px : 800 F. Michaël ZAKARIAN, Parc Kalliste, bât G, 31 chemin de la Bigotte, 13015 Marseille. Tél. : 04.91.65.62.79.

Vds jx SNIN nbx de 100 F à 150 F. Louis VANAROIS, 115, rue Omer-Dillivier, 59930 La Chapelle-d'Armentières. Tél. : 03.20.35.18.46.

Vds Super NES + 2 jx, px : 400 F. Rachid BOUCHIBA, 40, rue du Roi-René, 49250 La Ménitré. Tél. : 02.41.45.82.43.

Vds SNES + jeux + 2 pads de 250 F et 8 jx : Sim City, tss, etc. dès 80 F. Dylan BARON, 167, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : 01.40.31.03.44.

Vds 4 jx Snin Cobiz : 250 F. DKC : 175 F. Stennis : 65 F. Basket : 80 F. Guillaume CAILLE, 50, av. du Général-de-Gaulle, 24100 Bergerac. Tél. : 05.53.58.15.40.

Vds Snin + 13 jx tbe + 3 man. + Md + 2 jx tbe + 2 man, px : 1 000 F. Kamil BENETIERE, 70, rue des Aqueudes, 69005 Lyon. Tél. : 04.78.25.96.94.

Vds Snin + 2 pad + 10 jx + Super GB + 2 jx, px : 1 800 F. Christophe EON-CAILLIOT, 1, rue du Porche, 89330 Saint-Julien-du-Sault. Tél. : 03.86.63.22.46.

Vds jx Worms sur SNES, px : 130 F. Florian PICARD, 5, rue des Cordeliers, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez. Tél. : 02.51.54.45.66.

Vds Snin + the + 3 jx (Nba Jam II) + 2 pads : 650 F à déb. François MEAR, 27, rue du Champes-Clos, 35650 Le Rheu. Tél. : 02.99.60.73.38.

Vds SN + 2 pad + 13 jx (DKI 3 Zelda etc.) + adapt., px : 1 600 F. Grégory PARIS, Le Mas des Pins, 572 bd Corniche, 86250 Moulins. Tél. : 04.93.90.87.09.

Vds Snin + DKC 2 et 3 + Jim + Zool, px : 600 F. res. + 2 pad lot ou sép. Glenn BOUGUENNEC, Bat. Lois, 29800 La Roche-Maurice. Tél. : 02.98.20.41.50.

Vds Snin + 1 pad + 4 jx, px : 549 F. NATALELLI Kim, La Grange-Verte, 84750 Viens. Tél. : 04.90.75.21.91.

Vds Saturn (1 man.) + Snin (2 man.) avec SF2, px : 1 000 F. Jean-Louis LE GOFF, 3, place Pascal Clos de l'Yssieux, 95270 Chamoimontel. Tél. : 01.34.71.28.64.

Vds Snin + 20 jx (SF2 Turbo, MorioKarl, Starfox) + adapt. SGB. Thomas SUTTON, 17, av. Guy-Moquelet, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : 01.69.04.68.37.

## ACHATS

Ach. jx 3 DO. José MORENO, 30, rue Allendé, 62119 Douges. Tél. : 03.21.49.36.13.

Ach. éch. Final F4 et Toba Noy Jap avec CD démo FF7. Ludovic LEFEBVRE, 46, rue Guynemer, 62200 Boulogne-sur-Mer.

Ach. Snin USA à bon px. Vincent MALLIET, 18, chemin de Chelles, Rés. Descartes, 77270 Villeparisis. Tél. : 01.64.27.81.49.

Ach. pas cher NEC CD-Room (Duo-R ou Autres) + jx. Djamel RABAH, 4, av. des Maronniers, 93310 La Pré-Saint-Gervais. Tél. : 01.48.46.51.75.

Ach. éch. jx NEC : Mxer, Pkcid 3, Drac. X, Gate o. Th; Rayxan 3. Gaël RUILLET, 1, place du Champ-de-Foire, 49390 Vernail. Tél. : 02.41.51.55.79.

Ach. Figurine Chevalier du Zodiaque et leurs armures. Sylvestre GALLON, Collège Lucien-Gachon, 63590 Cunlhat. Tél. : 04.73.72.24.51.

Ach. jx Aventures et Rôles sur PC Engine et Mega-drive. Pierre ZADOK, 144, avenue Ch. Elzéar, 75008 Paris. Tél. : 06.07.80.62.87.

Ach. fig. Armures Saint-Seiya (Chevaliers d'Or) complet à bon px. Sylvain RAMNOU. Tél. : 02.99.62.48.91.

Ach. jx Final Fight sur MCD : 100 F. Samuel DERISBOURG, 72, Grande-Rue, 62310 Fruges. Tél. : 03.21.47.96.63.

Ach. Neo Geo pas chère ou éch. ctre jx PSX ou PS. Thomas PERRIER, 19, allée des Marasquines, 69230 Saint-Genis-la-Vallée. Tél. : 04.72.39.96.08.

## ECHANGES

Ech. sur PSX Legacy of Kain ctre Suikoden. Teddy VALENTIN, 75, allée de la Rose-des-Vents, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 04.42.05.04.41.

Vds sur N64 star Wars ctre Turok ou Pilotwings 64. Stéphane BRACK, 15, av. du Général-de-Gaulle, 77330 Ozor-la-Ferrière.

Ech. 3 DO + 5 jx + ctre neo geo ou Duo R ou Saturn. Alexis GARAVAYAN, 2, rue Scamdiel, 93500 Pantin. Tél. : 01.48.46.01.66.

Ech. jx PX Toba n° 1 The D. ctre résident Evil 1. Jean-Léon GIRARD, 73210, rte de la Fortune-Aimé. Tél. : 04.79.09.79.52.

Ech. Andretti Racing sur PSX, ctre Suikoden ou Fila 96. Thomas SOURDEY, 2, rue Croix-de-l'Épine, 93980 La Luye. Tél. : 03.84.81.55.90.

Ech. ou vds jx PSX Fila 97, Chevalier Baph, px : 200 F. Julien LAFOND, Les Granges, 24250 La Roque-Gageac. Tél. : 05.53.31.23.18.

Ech. Saturn + adapt. Fran/Jap + 5 jx (Last Brax) ctre Nint. 64 + 2 jx. Yannick HUCHARD, 61, av. du Bontemps, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : 01.34.20.03.95.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

## Consoles + n° 69

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS  
☐ NOM :  
☐ PRÉNOM :  
☐ ADRESSE :  
☐ TÉL. :  
☐ RUBRIQUE CHOISIE :  
☐ ACHATS  
☐ VENTES  
☐ ÉCHANGES  
☐ CLUBS

### MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.



# **30 CONSOLES** **N.64** **BIT**

## **À GAGNER**

**en appelant le**

**08 36 69 42 52\***

**Chaque jour = 1 chance de gagner**

**1 console N.64 bit  
et 1 jeu N.64 bit  
chaque jour**

création acty polle



**POUR LA BELGIQUE COMPOSEZ LE**

**0900 27 6411**

Règle du jeu déposé chez Maître Caillot - \*coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn

Remboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 65.000 Francs - Conformément à la loi informatique et liberté [num. 78-7 du 06/01/78]  
vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. [KIKOO production RCS 412796633]



# constat amiable d'accident automobile

Ne constitue pas une reconnaissance de responsabilité, mais un relevé des identités et des faits, servant à l'accélération du règlement du règlement

1. date de l'accident : **26/09/97**  
 4. dégâts matériels : ☒ oui ☐ non

2. lieu : **FRANCE**  
 5. témoins : noms, adresses et tél. (à souligner s'il s'agit d'un passager de A ou B)

**véhicule A**

6. assuré souscripteur (voir attest. d'assur.)  
 Nom : **DAVET Laurent**  
 Prénom : **Laurent**  
 Adresse (rue et n°) : **123 rue Breguet**  
 Localité (et c. postal) : **75011 PARIS**  
 N° tél. (de 9 h. à 17 h.) : **01 47 11 17 17**  
 L'Assuré peut-il récupérer la T.V.A. afférente au véhicule ? ☒ oui ☐ non

7. véhicule **FORMULE 1 A**

8. sté d'assurance **PEPIN ASSURANCES**  
 N° de contrat : **09 11 29 3533 36**  
 Agence (ou bureau ou courtier) : **PARIS 75011**  
 N° de carte verte : **58 rue du Galabani**  
 (Pour les étrangers) : ☒ valable jusqu'au : **01/01/98**  
 Attest. ou : ☒ valable jusqu'au : **01/01/98**  
 Les dégâts matériels du véhicule sont-ils assurés ? ☒ oui ☐ non

9. conducteur **DAVET Laurent**

Nom : **DAVET Laurent**  
 Prénom : **Laurent**  
 Adresse : **123 rue Breguet**  
 Permis de conduire n° : **08 79 4 83 11**  
 délivré par : **3DR**  
 au : **23/04/94**  
 catégorie (A, B, ...) : **A**

10. Indiquer par une flèche le point de choc initial



11. dégâts apparents : **Train arrière.**

14. observations : **Le véhicule B s'est brusquement déporté vers la gauche au moment où je passais un de mes virages.**

15. signature des conducteurs : **A. DAVET**

**véhicule B**

6. assuré souscripteur (voir attest. d'assur.)  
 Nom : **ORLIAC**  
 Prénom : **AXEL**  
 Adresse (rue et n°) : **35 rue DAVAL**  
 Localité (et c. postal) : **75011 PARIS**  
 N° tél. (de 9 h. à 17 h.) : **01 58 16 16 16**  
 L'Assuré peut-il récupérer la T.V.A. afférente au véhicule ? ☒ oui ☐ non

7. véhicule **Formule 1 B**

8. sté d'assurance **CARTON ASSURANCES**  
 N° de contrat : **48 11 38135429**  
 Agence (ou bureau ou courtier) : **PARIS**  
 N° de carte verte : **30 rue de Beaumont 75012**  
 (Pour les étrangers) : ☒ valable jusqu'au : **01/01/98**  
 Attest. ou : ☒ valable jusqu'au : **01/01/98**  
 Les dégâts matériels du véhicule sont-ils assurés ? ☒ oui ☐ non

9. conducteur **ORLIAC AXEL**

Nom : **ORLIAC**  
 Prénom : **AXEL**  
 Adresse : **35 rue DAVAL**  
 Permis de conduire n° : **08 912 2563**  
 délivré par : **Phé**  
 au : **23/04/91**  
 catégorie (A, B, ...) : **A**

10. Indiquer par une flèche le point de choc initial



11. dégâts apparents : **AILERON et TRAIN AVANT**

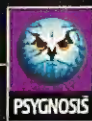
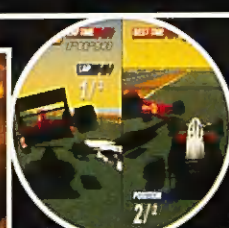
14. observations : **Compacts par la vitesse, le véhicule A a forcé le passage par la gauche.**

15. signature des conducteurs : **B. ORLIAC**

Ne rien modifier au constat après les signatures et la séparation des exemplaires des 2 conducteurs.

Voir déclaration de l'Assuré au verso

FORMULA 1 97. A DEUX, C'EST ENCORE PLUS RÉALISTE.



L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 24H/24  
ET LES CONSEILS DE  
SPÉCIALISTES EN DIRECT  
(223 F/MIN).

